

DibujArte Book

5



VANGUARDIA
EDITORES

No.5
\$49.90

www.vanguardiaeditores.com

EDS

erik.eds@gmail.com

Módulo Accesorios

Tomo **ROPA**

DibujArte Book

12
18
28
38
48
58
68
78
88
98

¿Cuántos de resistencia?

Arrugas o pliegues de la ropa

Una postura con ropa

Gravedad

Viento

Cuando el cuerpo gira

El traje

Dibujando una chamarra

Cuando tenemos sortijas

Estampados

Ropa de baño y piscina

TOMO 5

ROPA

DIBUJARTE BOOK No. 5 es publicada por EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en: Procesos Industriales de Papel, S.A. de C.V. Tel. 55-76-03-11.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de
Título SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido
SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores
y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por
medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col.
Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Agosto 2007.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial
No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO

Ropa

Puntos de resistencia

Arrugas o pliegues de la ropa

Una postura con ropa

Gravedad

Viento

Cuando el cuerpo gira

El traje

Dibujando una chamarra

Cuando estamos sentados

Estampados

Ropa ceñida y holgada

7

12

16

28

44

46

53

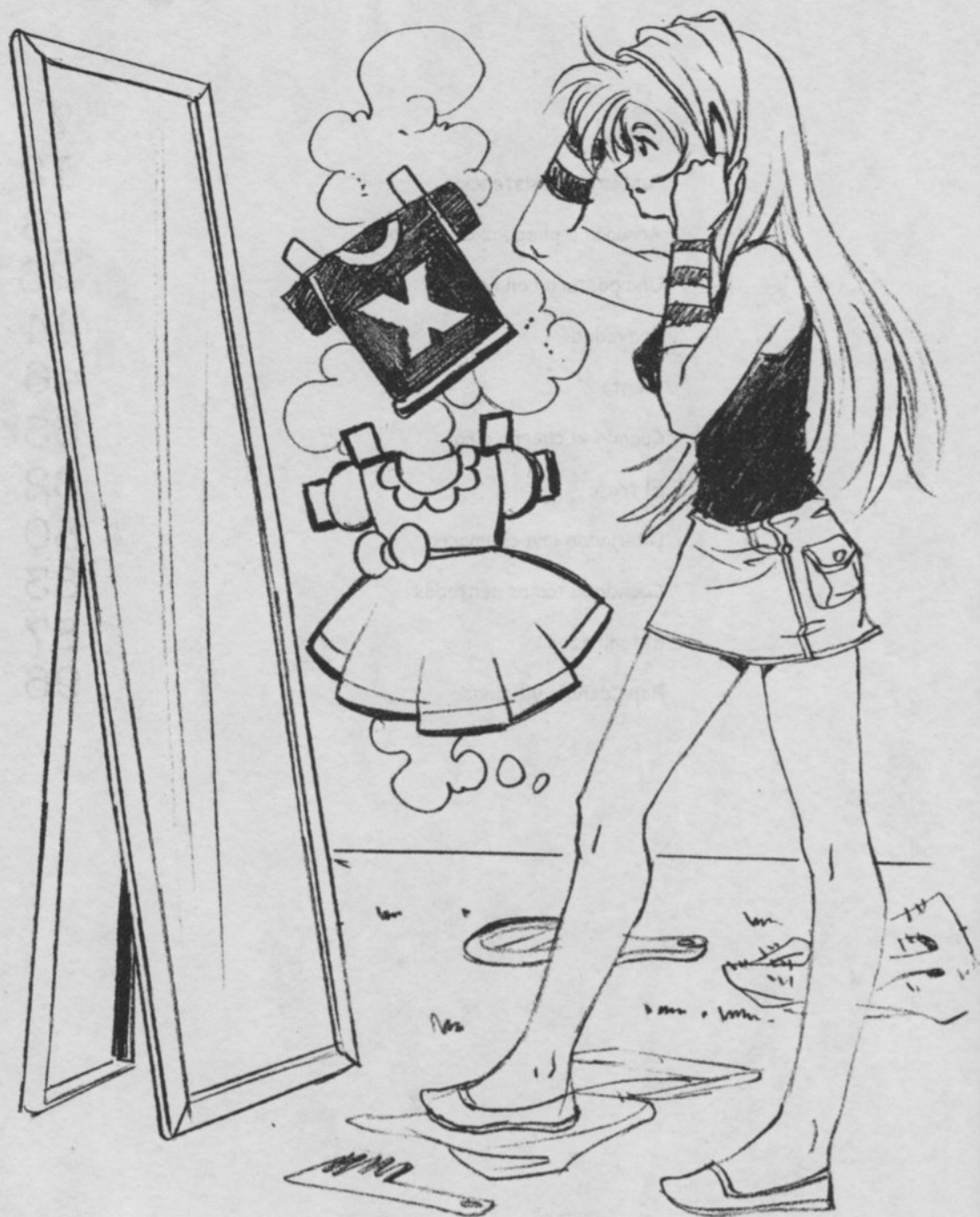
62

80

83

87

96



ROPA

La ropa es un elemento que acompaña al dibujo de la figura en todo momento. Por esto debemos tener consciencia de las formas que se generan en las telas sobre el cuerpo, las cuales pueden ser sumamente diversas por el movimiento aparentemente caprichoso de la tela. Este movimiento puede estar influido por la gravedad y el viento, pero principalmente tiene que ver con el movimiento del cuerpo. Cuando el cuerpo está en reposo la ropa tiene poco movimiento; sin embargo, la figura se encuentra siempre en constante movimiento y por ello necesitamos conocer las reglas básicas acerca del movimiento de la ropa. Recuerda que la ropa es un sello de calidad en el dibujo.



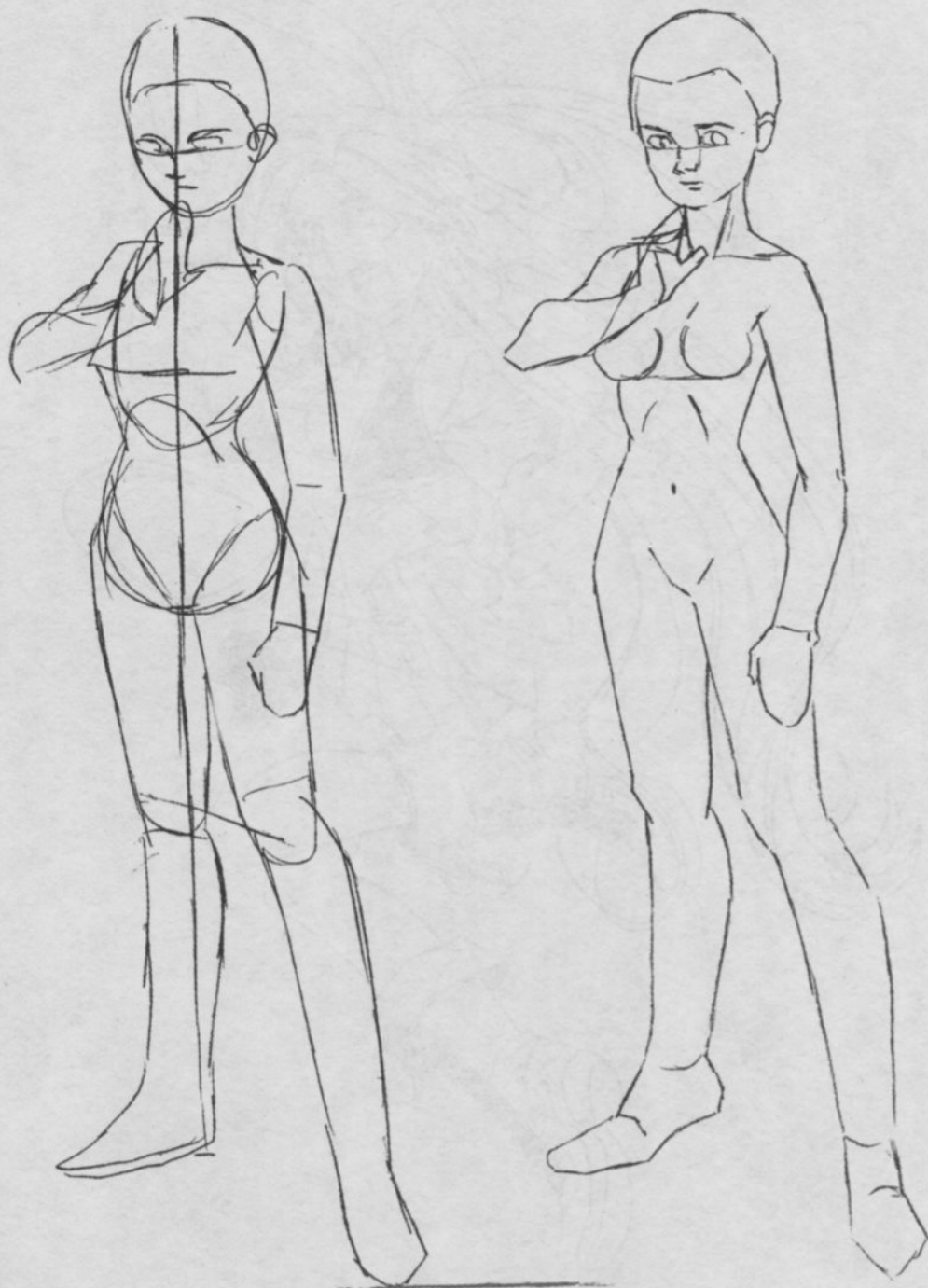


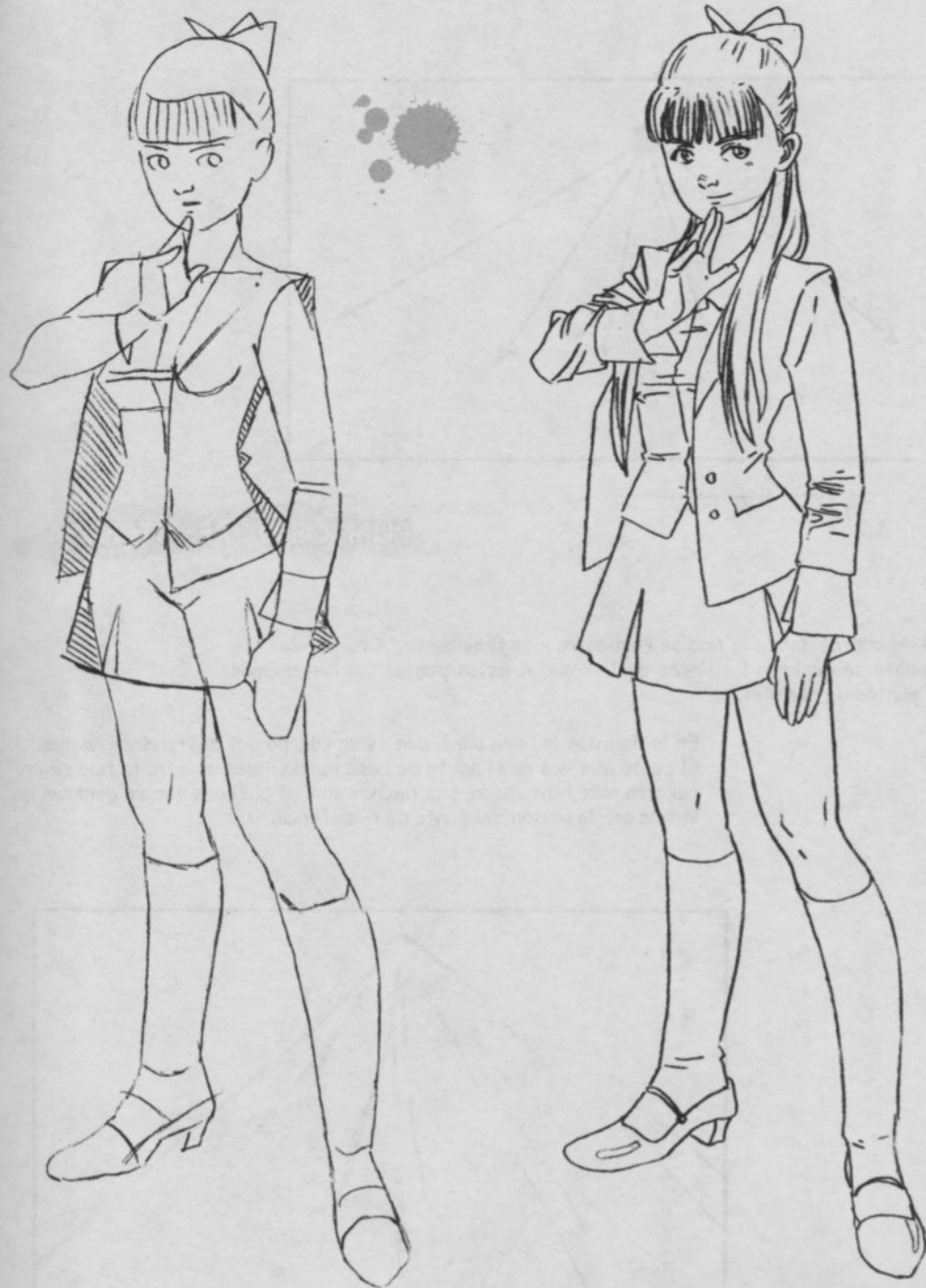
Una de las primeras cosas que debes observar en cuanto a la ropa es el volumen que ocupa sobre el cuerpo. Recuerda que antes de dibujar la ropa sobre un personaje primero debes trazar el cuerpo de tu personaje para después vestirla y decidir el volumen que ocupará sobre el cuerpo. En esta figura podemos ver sombreadas las partes que ocupa la ropa. Como puedes ver, se generan formas interesantes listas para analizarse.

Ahora en esta figura la ropa hace lucir mucho a esta figura, en la cual se pueden apreciar muchos detalles en los pliegues de la ropa o en las formas de las diferentes prendas. Éstos serán aspectos que tocaremos en el desarrollo de este libro.

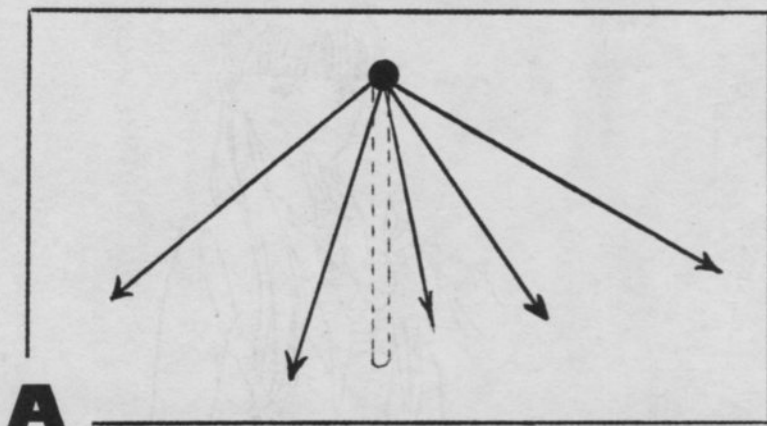


Como lo mencionamos en la página anterior, antes de dibujar la ropa debemos trazar la figura. Es muy importante que recuerdes que al dibujar la figura vestida no lo hagas de primera intención, sino con un procedimiento como en esta figura. Se dibuja una línea central, la cual nos ayuda a dar equilibrio al cuerpo. Después de estar satisfechos con el boceto, lo limpiamos y nos queda la figura desnuda, a la cual vestiremos en la siguiente página.





Ahora a la figura le bocetamos la ropa. Nuevamente sombreamos las partes de la ropa que salen del cuerpo. En esta figura, las partes sombreadas son pequeñas, pero muy importantes para darnos consciencia de la forma de la ropa. Al estar contentos con la ropa bocetada, definimos y limpiamos nuestro dibujo. Es importante que sigas este procedimiento a fin de obtener los mejores resultados posibles. Recuerda diferenciar siempre las formas del cuerpo y las de la ropa, pues a pesar de estar integradas, debes conocer sus formas por separado.

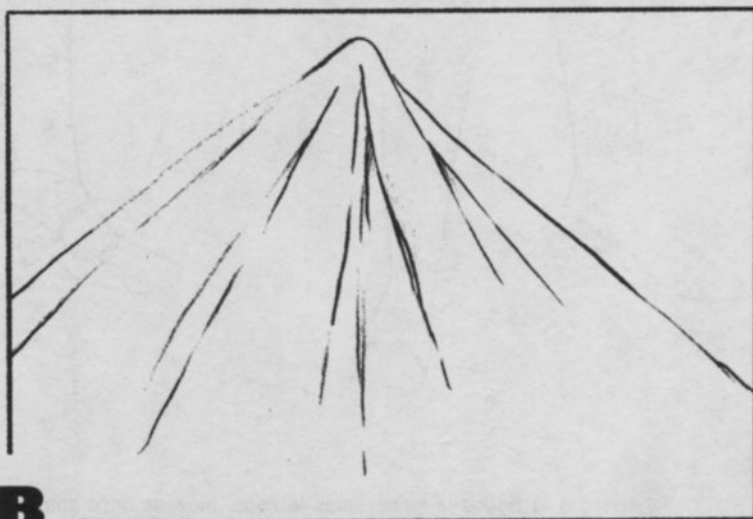


A

PUNTOS DE RESISTENCIA

Hay puntos donde la tela se encuentra más tensionada. A partir de este punto se generan las líneas de la ropa. A estos puntos los llamaremos "puntos de resistencia".

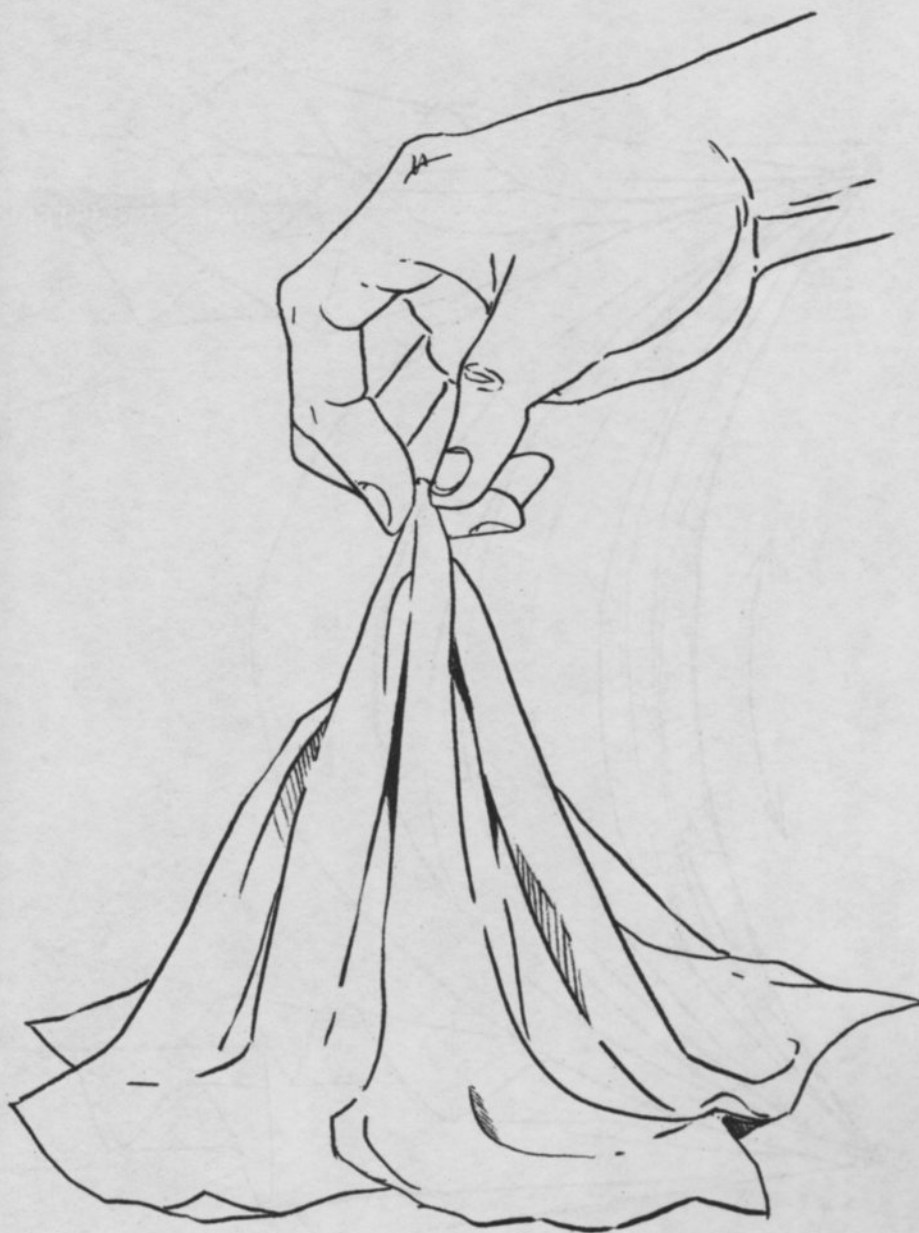
En la figura A la línea punteada es un cuerpo que sostendrá una manta. El punto que ves es el punto de resistencia, pues en éste la tela se encuentra más tensionada. Las flechas son los pliegues que se generan en la tela por la acción del punto de resistencia.



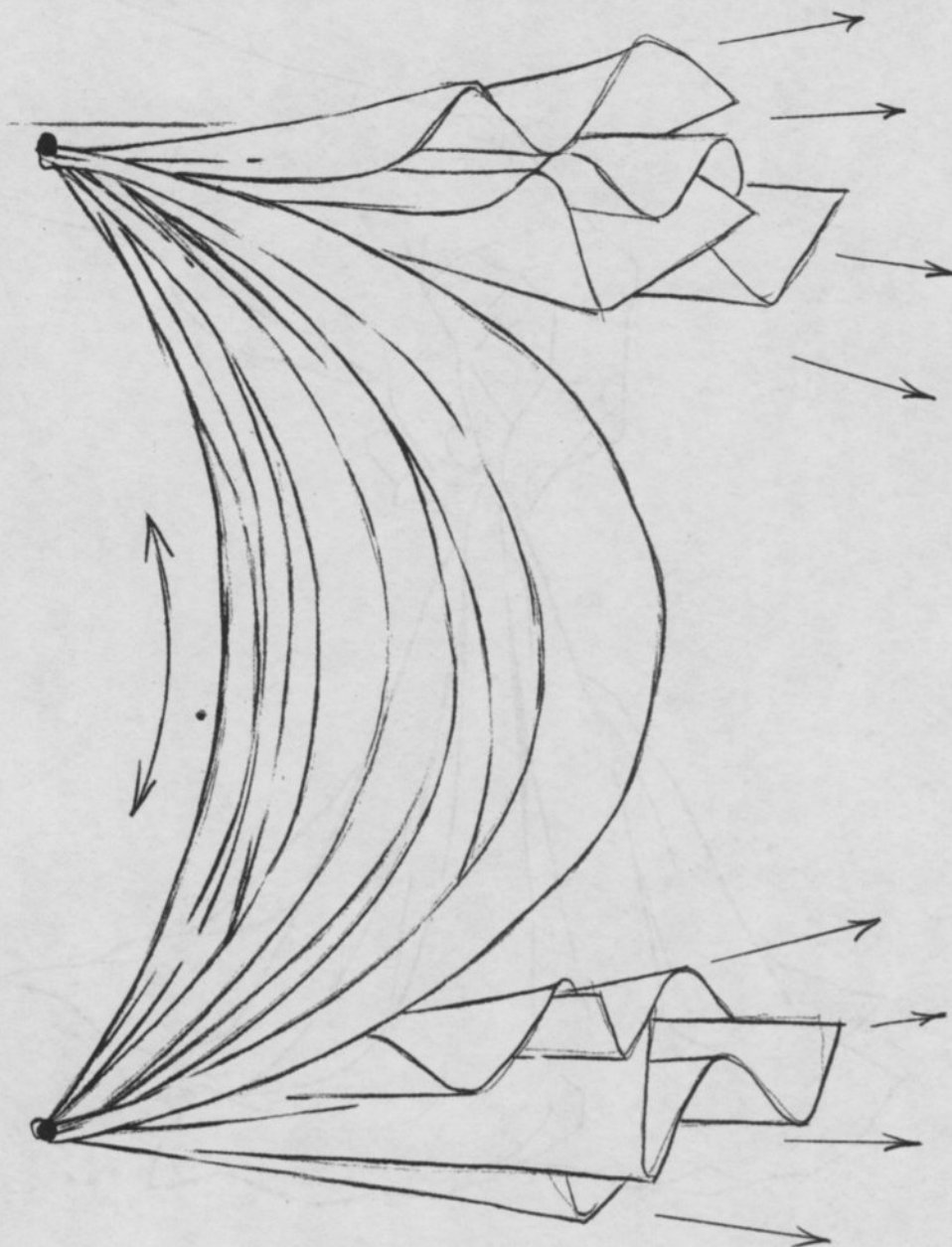
B

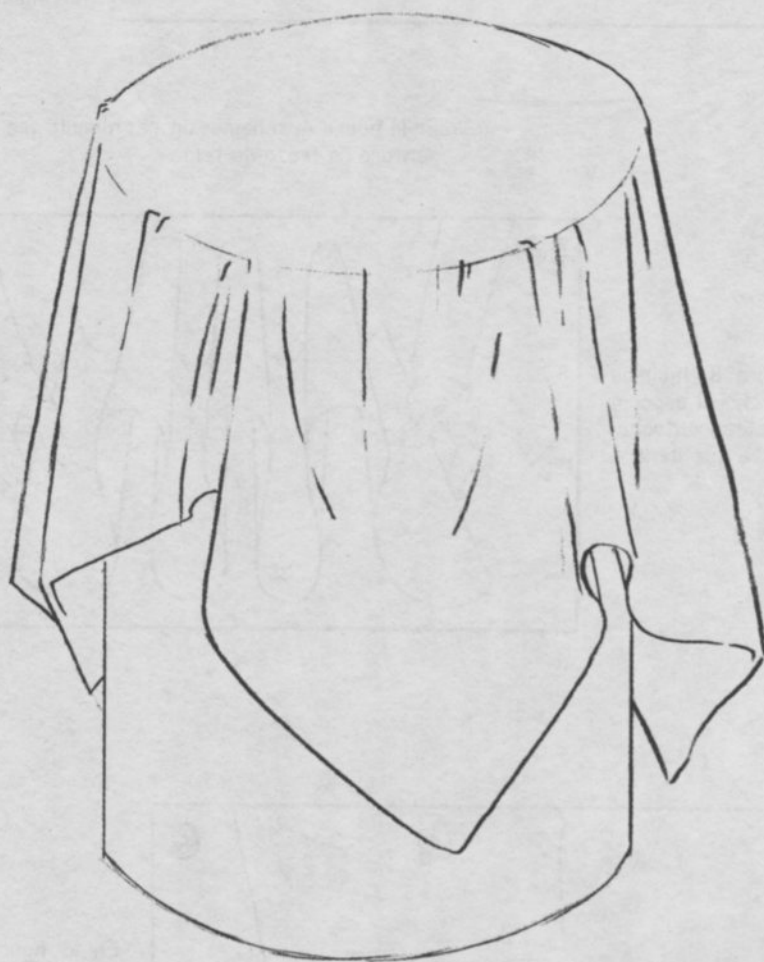
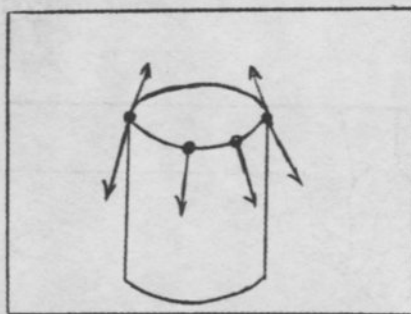
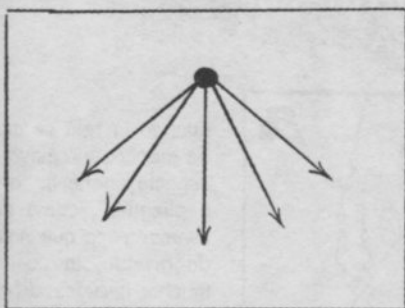
En la figura B puedes ver estos principios aplicados en la tela.

En esta ilustración tenemos el mismo principio de la página anterior, pero ahora el punto de resistencia se genera desde afuera de la tela por la acción que genera la mano al sostenerla. Es muy importante que tengas este ejercicio presente al dibujar no sólo la ropa, sino cualquier tipo de tela.



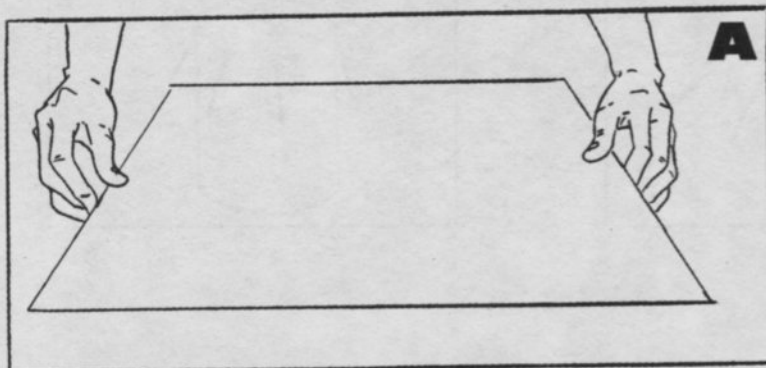
En este dibujo (parecido a una cortina), tenemos ahora dos puntos de resistencia. Bajo cada uno de estos puntos, las líneas siguen hacia abajo a partir de ellos (como lo indican las flechas), mientras que entre ambos puntos se describen líneas curvas que van desde un punto de resistencia a otro. Esta aplicación puede tener muchas aplicaciones, por ejemplo, en un vestido o, como lo mencionamos antes, podría ser una cortina.





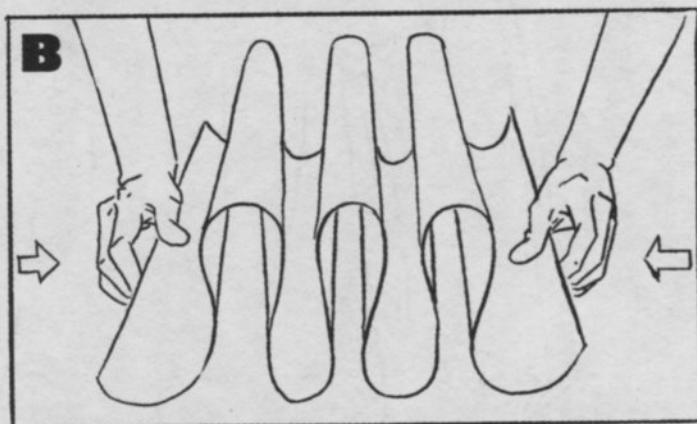
Una figura puede tener cualquier número de puntos de resistencia. En el primer cuadro tenemos un punto de resistencia representado con un punto y flechas que salen de él. En el segundo cuadro tenemos el dibujo de un cilindro, del cual no puede salir sólo un punto de resistencia, sino varios. Entre mayor sea el diámetro del cilindro más puntos de resistencia se generarán. También este principio lo podrás aplicar en diferentes circunstancias, por ejemplo, podría ser el mantel de una mesa.

ARRUGAS O PLIEGUES DE LA ROPA

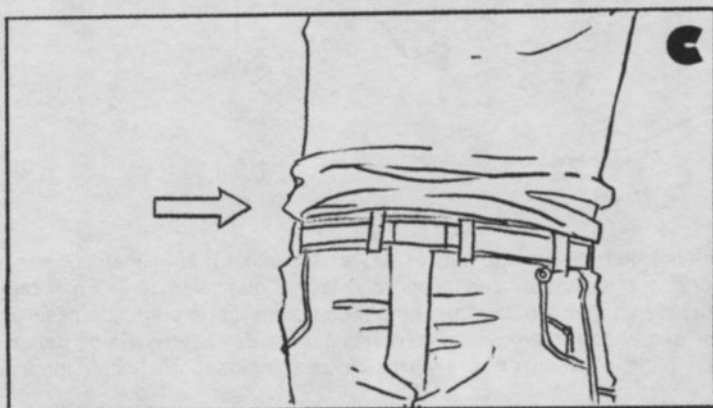


Cuando la tela se acumula de manera excesiva en un espacio, genera "arrugas o pliegues", como cuando usamos ropa que nos queda grande, la cual tiene muchas arrugas; diferente de cuando usamos ropa que nos queda bien, pues genera pocos pliegues. Para ejemplificar esto, observa las siguientes figuras:

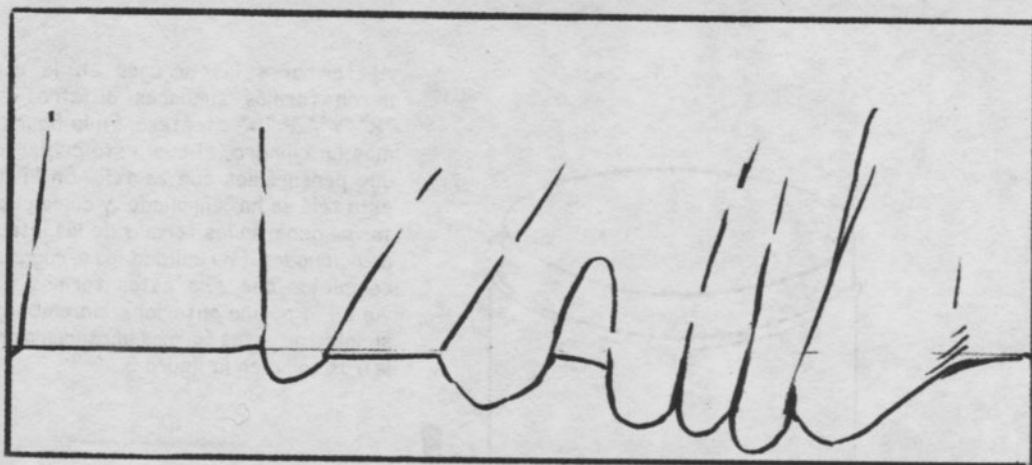
En la figura A, tenemos un rectángulo que representará un trozo de tela.



En la figura B, hicimos más estrecho el espacio donde se encontraba, lo cual hace que genere pliegues.

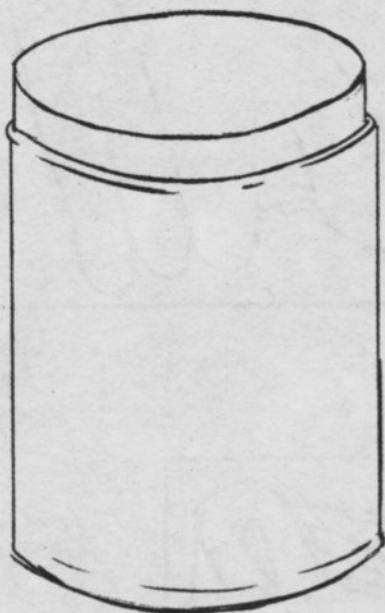


En la figura C, aplicamos este principio. Cuando una camisa se encuentra faja-da, genera pliegues similares a los de la figura B.

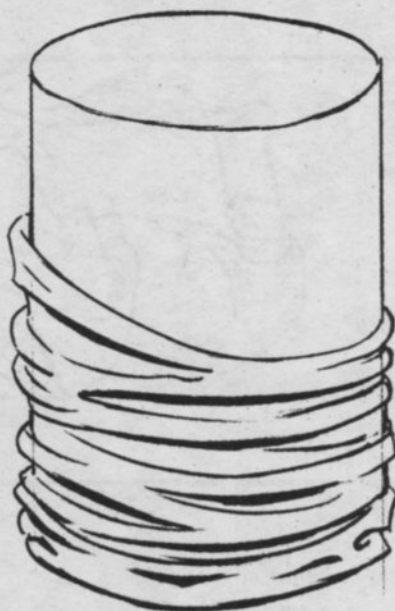


Las arrugas en la ropa pueden tener formas muy diversas, no sólo se trata de dibujar líneas revueltas. Aquí tenemos tres ejemplos de diferentes tipos de arrugas que se pueden generar en la tela. Es difícil establecer reglas para formas tan diversas. En estos casos es aconsejable copiar las formas que se generan en todo tipo de tela. Después de adquirir un poco de confianza, dibujarás con más soltura este tipo de arrugas sin necesidad de seguir alguna regla en particular.

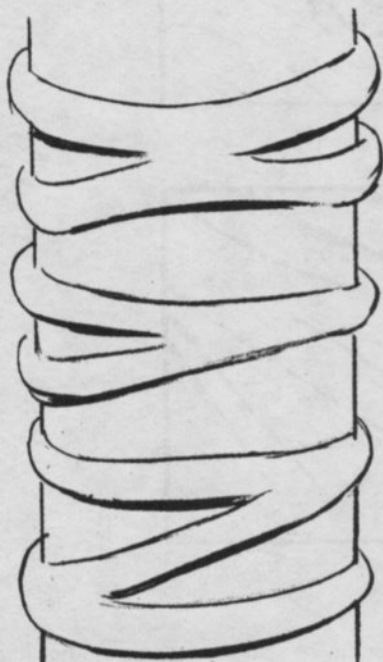
Al formarse las arrugas en la ropa, generan formas similares a letras como la "X", "Y", "Z", "S", etcétera. En la figura 1 tenemos un cilindro, el cual está cubierto por lo que pensamos que es tela. En la figura 2, esta tela se ha "enrollado" y como puedes notar se generan las formas de las letras antes mencionadas. En realidad las arrugas son más complejas que sólo estas formas (como se vio en la página anterior); sin embargo, para simplificar estas formas pensaremos en estas letras como en la figura 3.



1



2



X

Y

Z

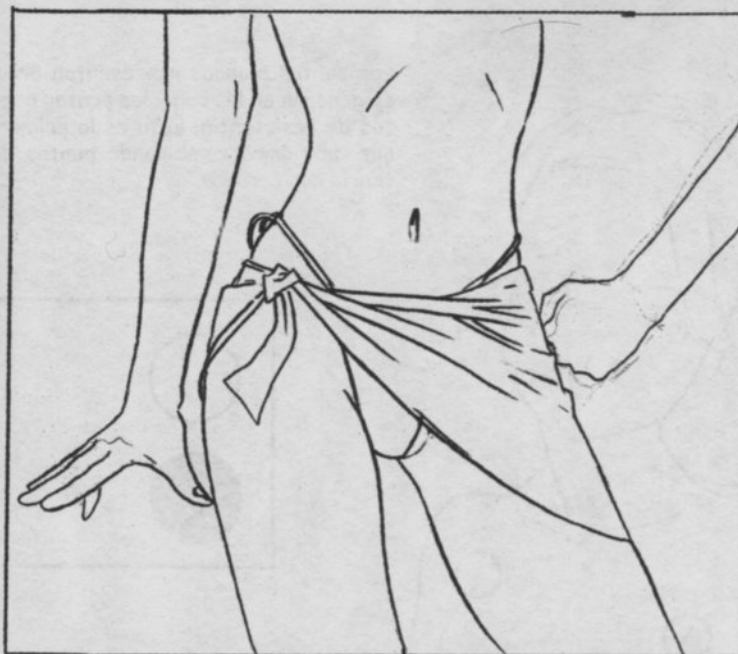
3

- En esta figura, las líneas punteadas son las partes donde la tela se acumula, o bien donde se generan las arrugas. En los cuadros de la derecha, dibujamos lo que podría ser un brazo, al cual dibujamos líneas punteadas. En el cuadro de abajo del primero dibujamos pliegues "X", "Y", "Z". Esto mismo haremos con la figura, a cada línea punteada dibujaremos pliegues. Éste es un método que puedes usar para dibujar pliegues sobre la tela.

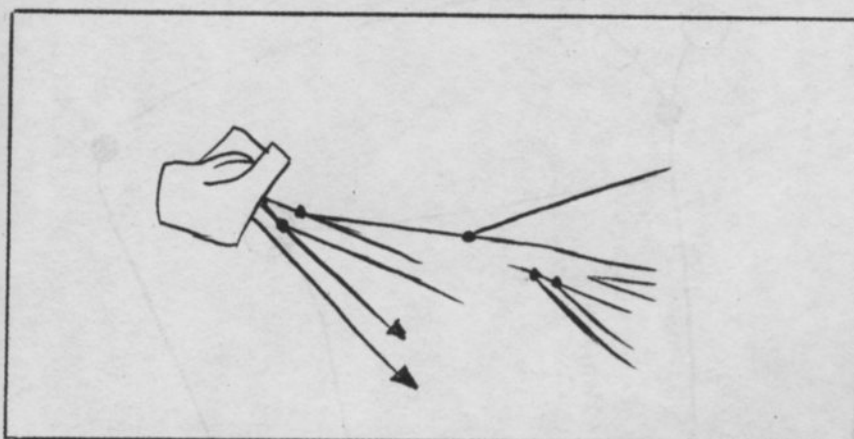


Ahora la figura está acabada. Se le han colocado las arrugas que corresponden con las líneas punteadas de la página anterior. No es tan sencillo como colocar líneas sobre las líneas punteadas, es necesario haber practicado antes los pliegues. Si te das cuenta, estos pliegues no sólo siguieron las líneas punteadas, también se les dio cierta interpretación de acuerdo a la forma del cuerpo. Esto sólo se logra practicando.

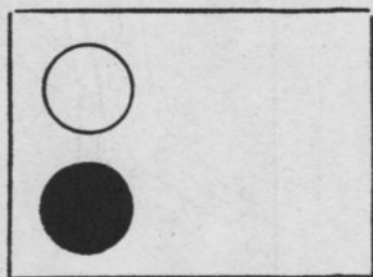
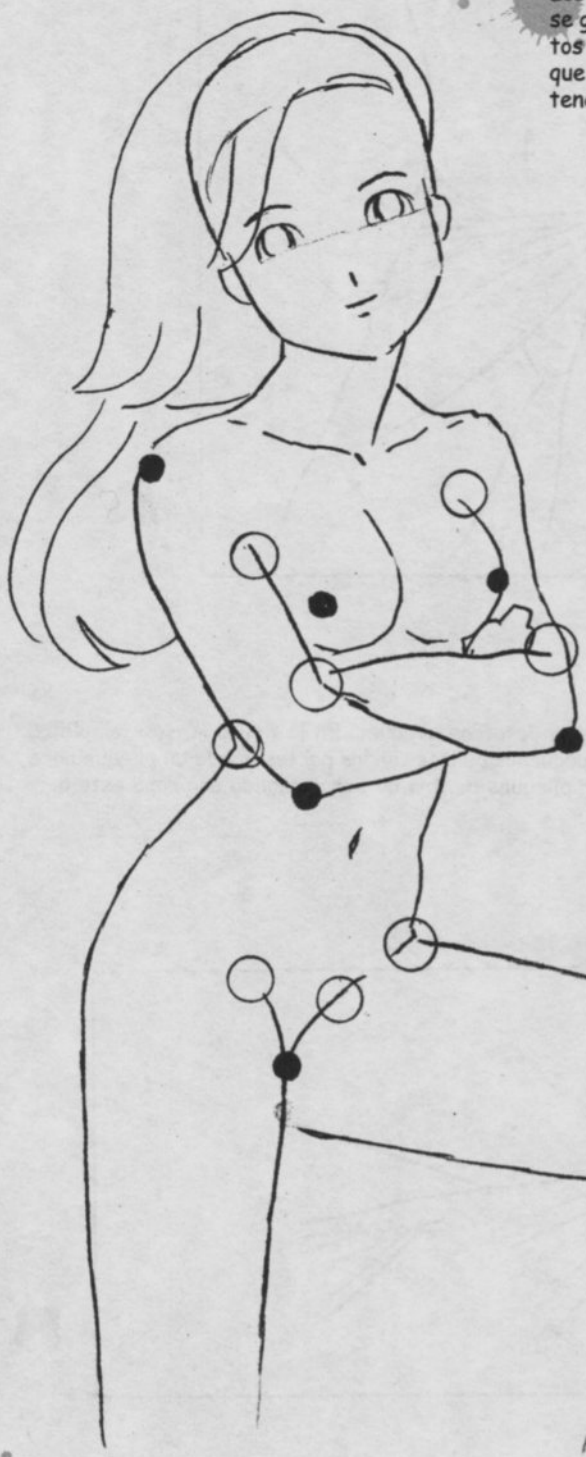


**A**

Hay pliegues que se generan dentro de otros pliegues. En la figura A, se ejemplifica este principio. En la figura B, los pequeños puntos son las partes donde un pliegue nace dentro de otro. No olvides incluir pliegues dentro de otros cuando una ropa esté muy abultada dentro de un cuerpo.

**B**

Los puntos blancos representan arrugas que se generan en la ropa y los puntos negros puntos de resistencia. Esta es la primera figura que dibujamos combinando puntos de resistencia con arrugas.

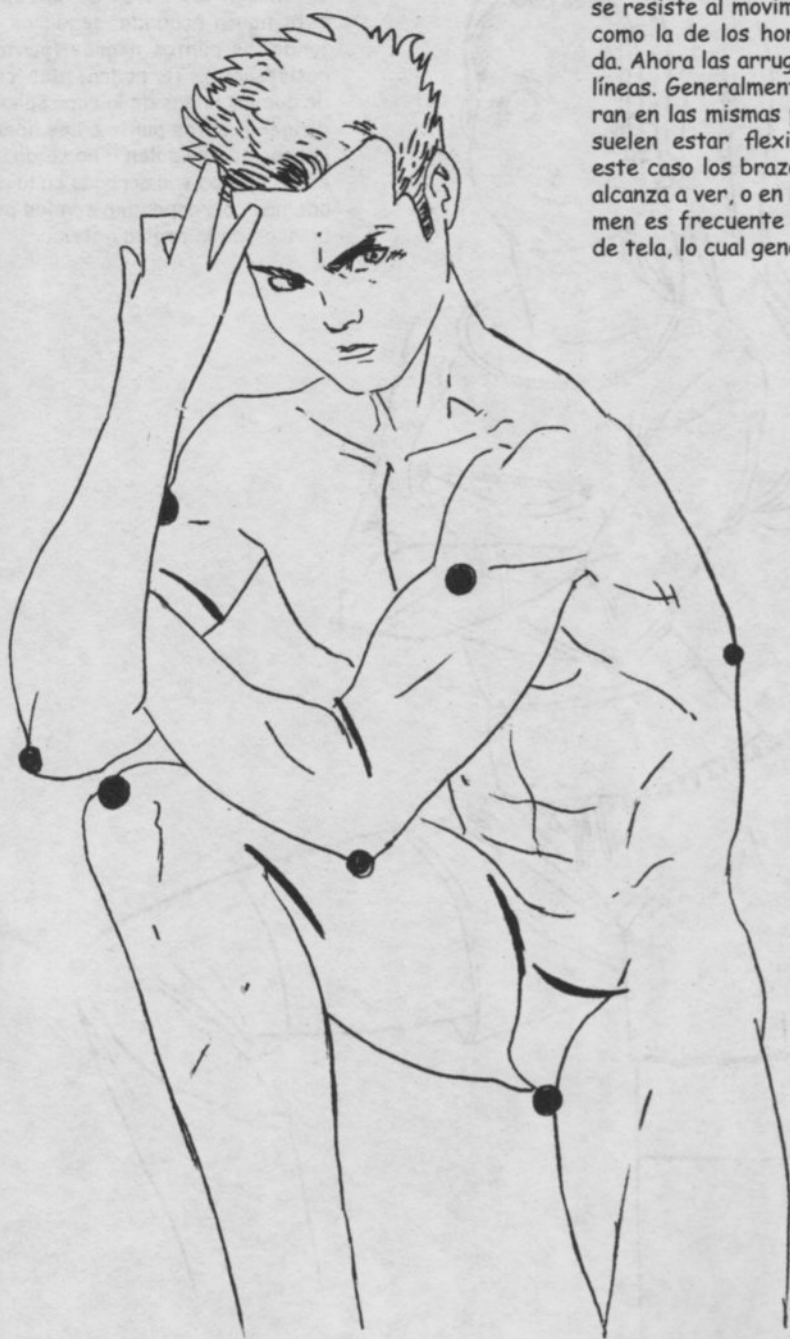


Es muy importante que notes que las arrugas se colocan en las partes donde se abulta la tela, mientras que los puntos de resistencia se colocan en lugares donde hay puntas, como los codos o la rodilla. Diferencia las arrugas y los puntos de resistencia cuando los veas en la realidad, también debes darte cuenta de que en ocasiones son una combinación de ambos principios, es decir, una mezcla entre puntos de resistencia y pliegues en la ropa.



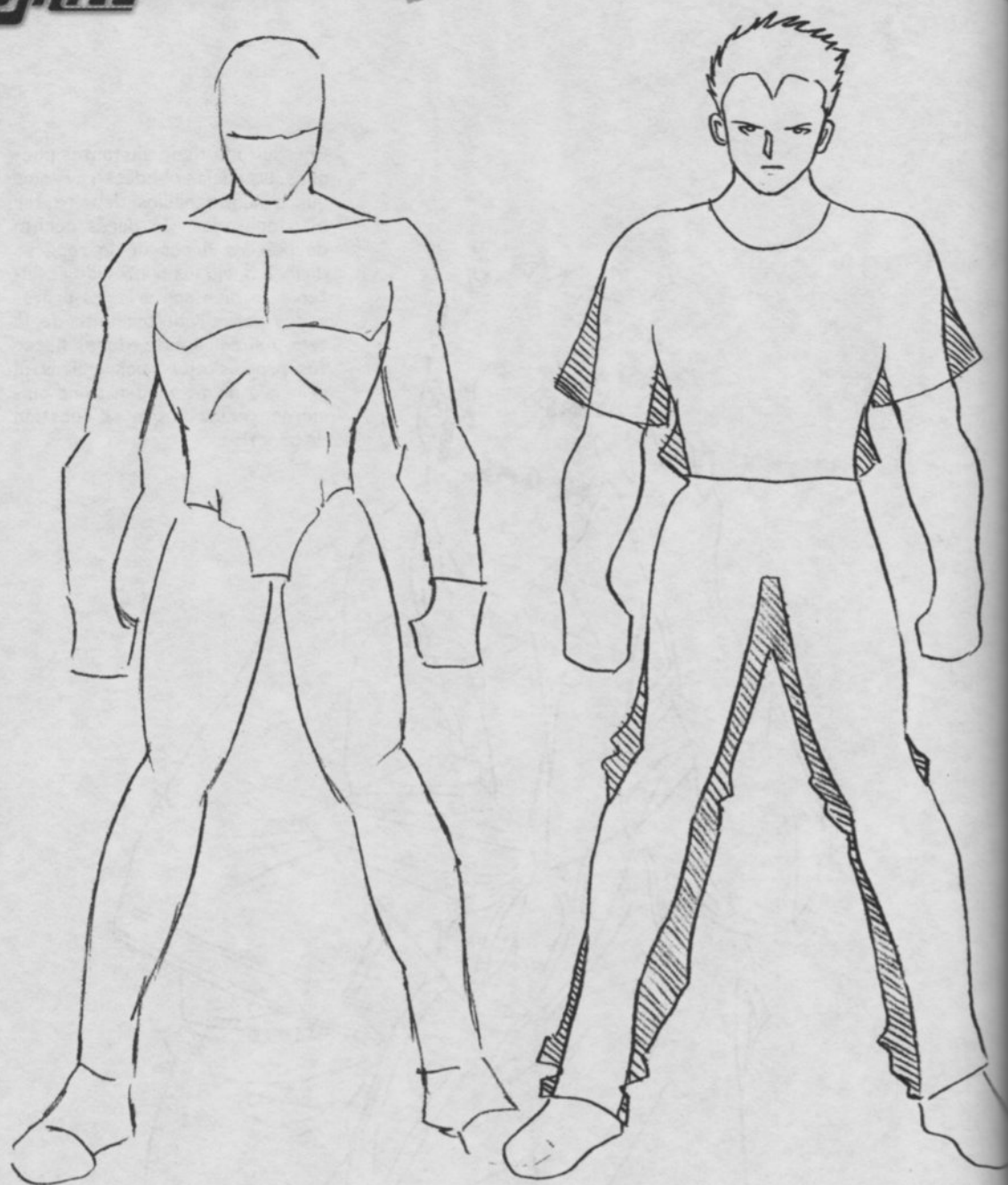
Como lo hemos mencionado, de los puntos de resistencia salen líneas o se dirigen las líneas de la ropa. En esta figura acabada, seguimos dibujando los puntos negros (puntos de resistencia). Te podrás dar cuenta de que las líneas de la ropa salen o se dirigen a estos puntos. Las líneas de la ropa que no salen o no se dirigen a estos puntos son arrugas en la ropa y además corresponden con los puntos blancos de la página anterior.

En esta figura, los puntos negros nuevamente son los puntos de resistencia. Si te das cuenta, estos puntos se generan en esquinas como la de una escuadra similar a las rodillas o los codos o partes en las que la tela se resiste al movimiento del cuerpo, como la de los hombros o la espalda. Ahora las arrugas se simulan con líneas. Generalmente éstas se generan en las mismas partes, las cuales suelen estar flexionadas, como en este caso los brazos o el pie que se alcanza a ver, o en la parte del abdomen es frecuente ver abultamiento de tela, lo cual genera arrugas.



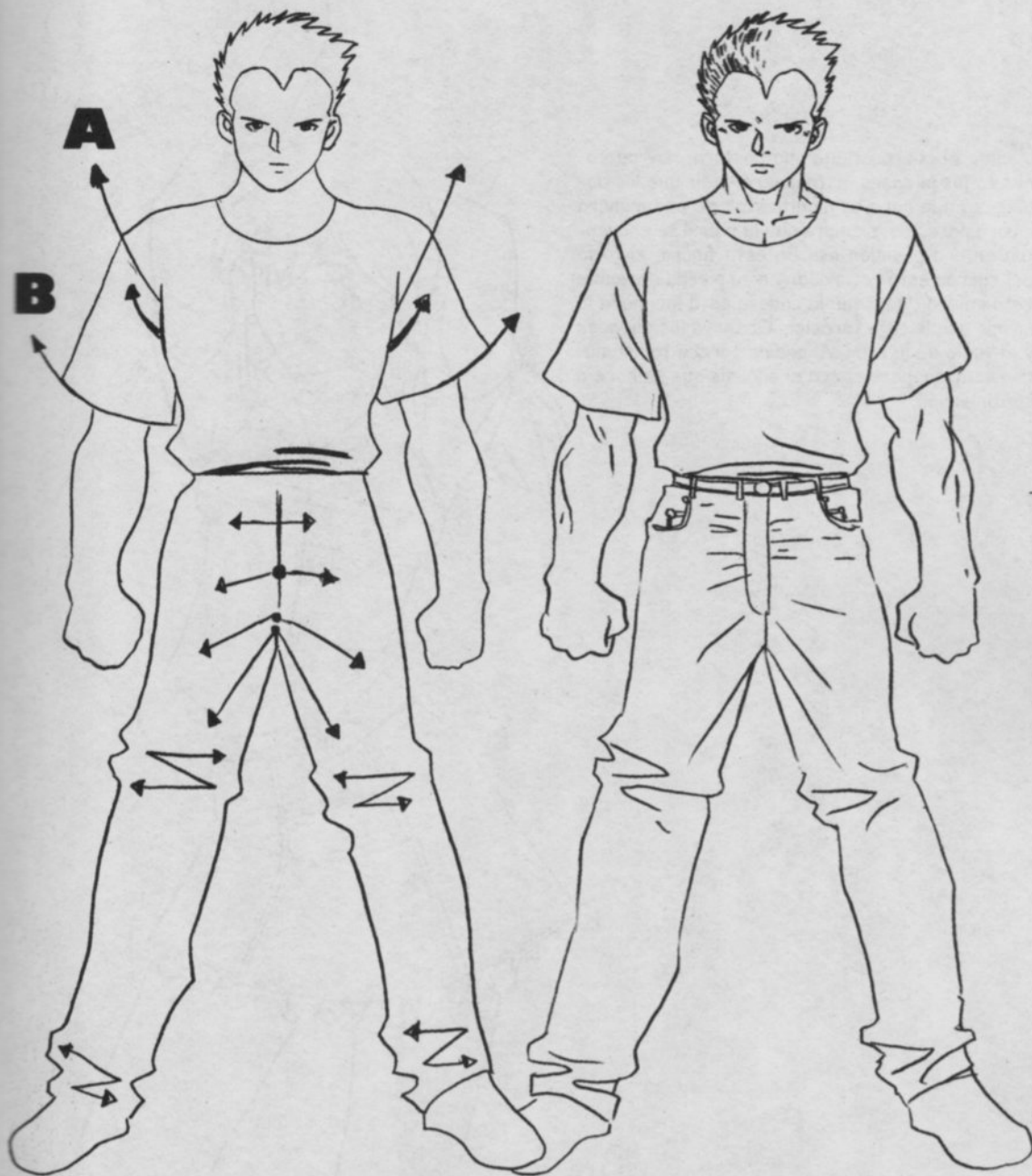
El resultado tiene bastantes pliegues, los cuales obedecen a reglas que, aunque sencillas, deben estar bien aplicadas. Te darás cuenta de que las líneas de la ropa se dirigen hacia los puntos de resistencia o bien son arrugas provocadas por el abultamiento de la tela. Así como éste, debes hacer tus propios ejercicios, quizás al principio no te queden como quisieras, recuerda que es cuestión de práctica.





Esta figura la vestiremos en pasos como lo recomendamos al principio. Primero trazamos el cuerpo del personaje y después proponemos el área que ocupará la ropa a fin de saber qué es ropa y qué es cuerpo. En esta figura, observaremos algunos pliegues en la ropa de uso muy recurrente, por lo cual es importante que les des especial atención.

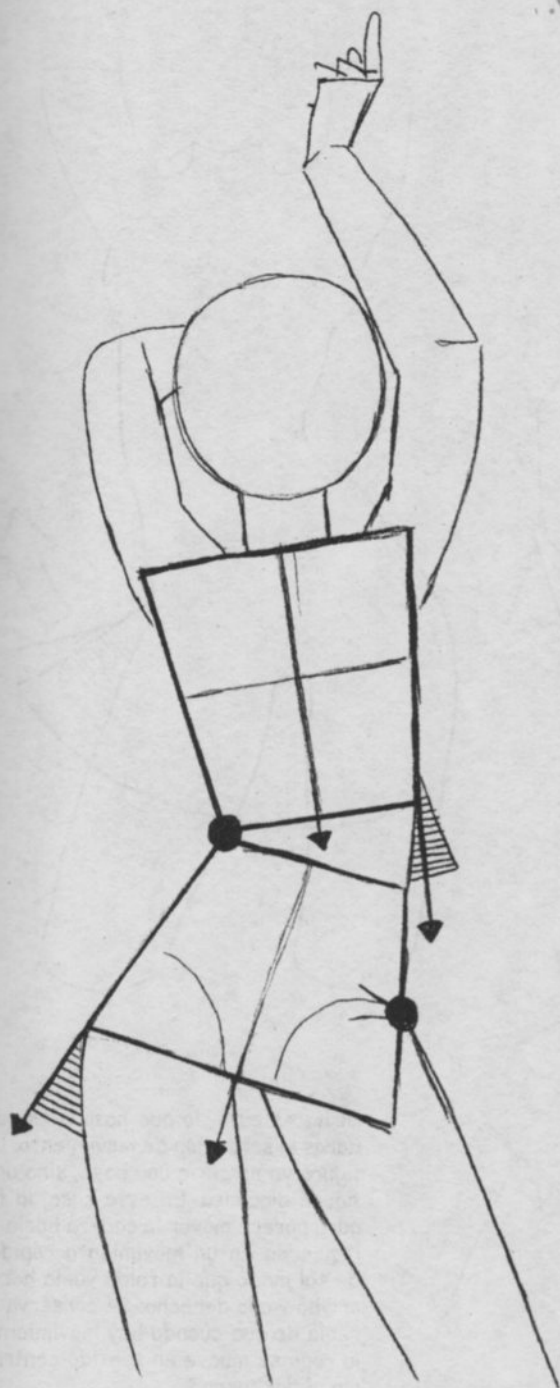
Las líneas que pasan por los hombros (A) son costuras de la playera, las cuales casi siempre están inclinadas, de la misma manera sucede con camisas, chamarras, etcétera. En B notarás que las mangas tienen una dirección similar a las de la costura, es decir, tienen una forma curva y no recta como se podría pensar. En la cintura se generan algunas arrugas y de igual modo en el abdomen del personaje, del cual también sale un punto de resistencia. En las rodillas y la parte de los tobillos, también se generan algunas arrugas por el exceso de tela en estas zonas. Este pantalón está hecho pensando en que es de mezclilla.



UNA POSTURA CON ROPA

Cuando el cuerpo tiene una postura, hay patrones en los pliegues, esto quiere decir que los dobles en la ropa se manifiestan de una manera igual o parecida, siempre que la figura se encuentra en una posición así. En esta figura, el peso del cuerpo está recargado en su pierna derecha, esto quiere decir que la cadera está inclinada lo mismo que la caja torácica. Observa los pliegues y el vuelo de la ropa. Ahora no parece tener mucho sentido, pero checa el análisis que se hace a continuación.



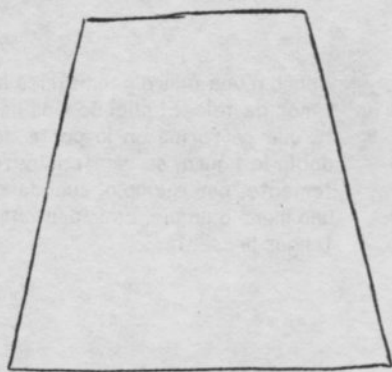
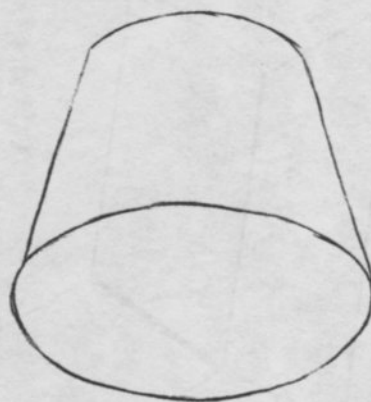


Aquí puedes ver que el cuerpo está conformado por dos trapezios, ambos inclinados. El de arriba señala ligeramente hacia la derecha y el de abajo ligeramente hacia la izquierda. Esto genera en la cintura y en la pierna izquierda ángulos que producen a su vez pliegues. Estos ángulos están marcados con un punto; y si te das cuenta, a partir de esos puntos, los pliegues se hacen más notables. El vuelo de la ropa está indicado por ashurados. Aquí el patrón es que la ropa vuela en el mismo sentido en que señala la caja que construye el cuerpo, es decir, si la caja de arriba señala hacia la izquierda el vuelo de la ropa de arriba también señalará hacia la izquierda, mientras que del lado contrario la ropa se pega. En esta figura, puedes ver que las caderas señalan hacia la izquierda y la falda vuela hacia la izquierda, mientras que del lado derecho (donde está el punto que indica el pliegue) la ropa se pega al cuerpo.

Ahora, con la misma figura, ¿qué pasa si el vuelo de la ropa lo ponemos en sentido opuesto?



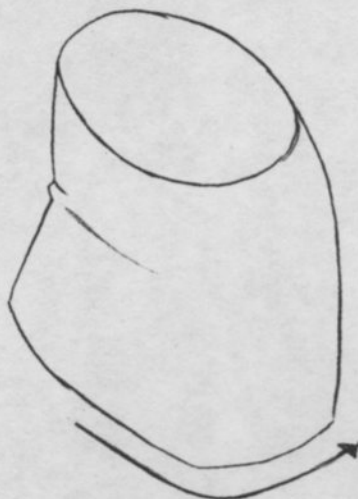
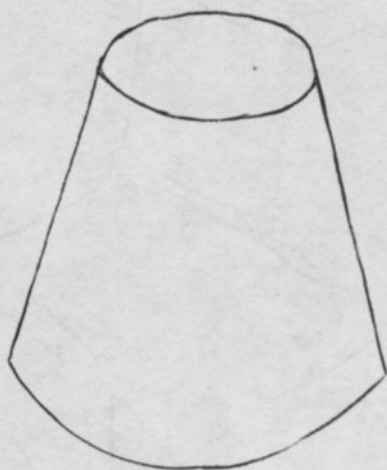
Si haces esto, lo que pasará es que darás la sensación de movimiento. La figura ya no sería una pose, sino una figura dinámica. En este caso, la figura parece mover la cadera hacia la izquierda en un movimiento rápido, de tal modo que la falda vuela hacia arriba y a la derecha. Se conserva la regla de que cuando hay movimiento la ropa se mueve en sentido contrario al del cuerpo.

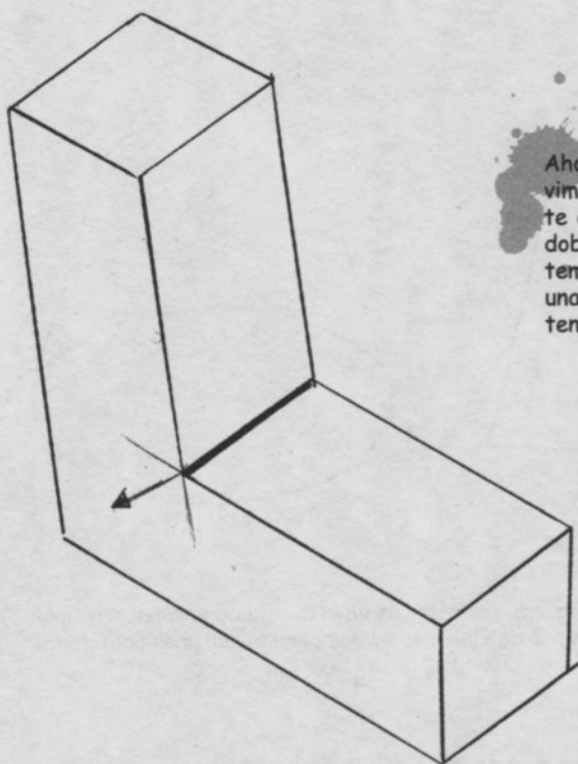
**A**

Es indispensable la comprensión de las figuras geométricas en el dibujo de la ropa, principalmente los cilindros, pues por ejemplo un par de cilindros unidos pueden ser unos pantalones.

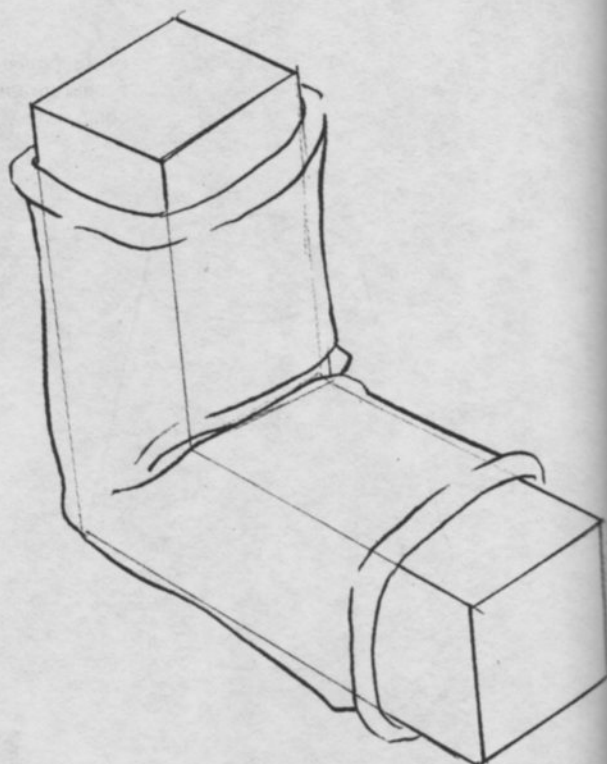
En A tenemos una figura trapezoidal, la cual, vista en otros ángulos, tiene la forma de una falda.

En la figura B, el cilindro está deformado con la forma de un cuerpo. Ensaya todo tipo de cilindros como éste y defórmalos.

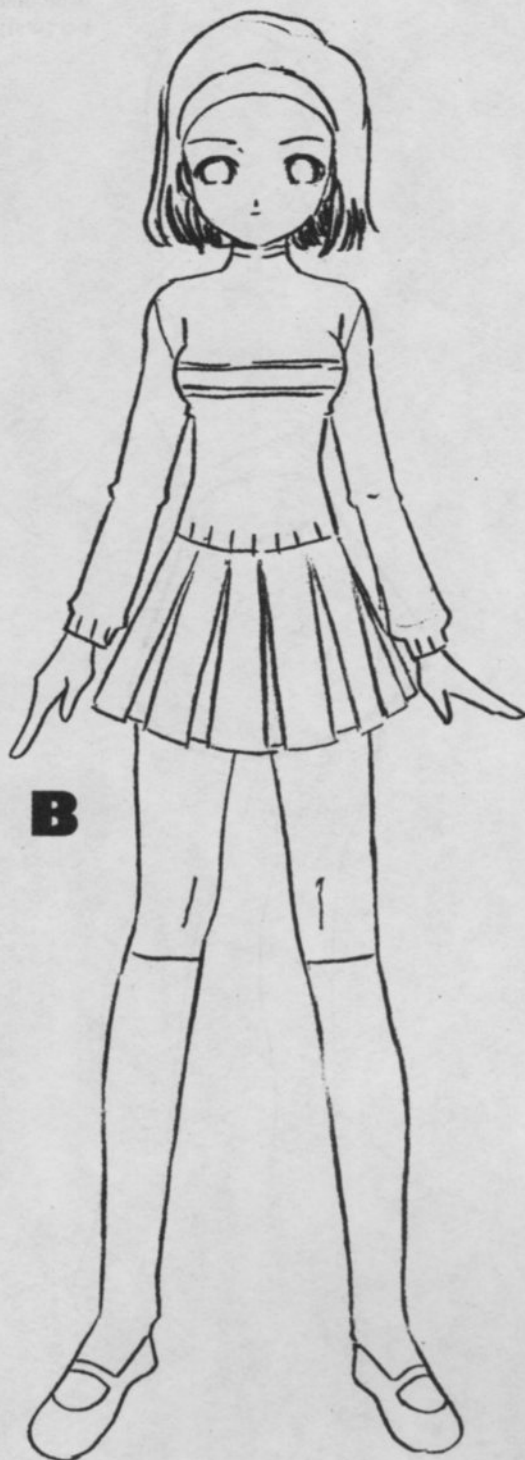
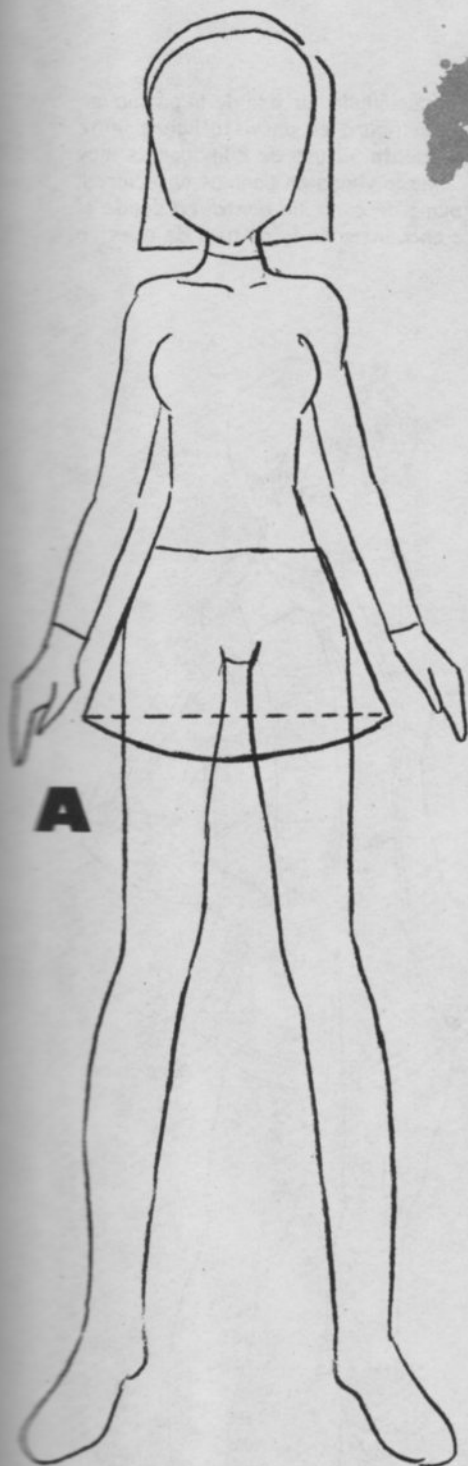
**B**



Ahora a una figura geométrica la envolvimos de tela. El pliegue más importante que se forma en la parte donde se dobla la figura, se repite muy frecuentemente, por ejemplo, cuando se dobla una mano o un pie. Es importante que lo tengas presente.

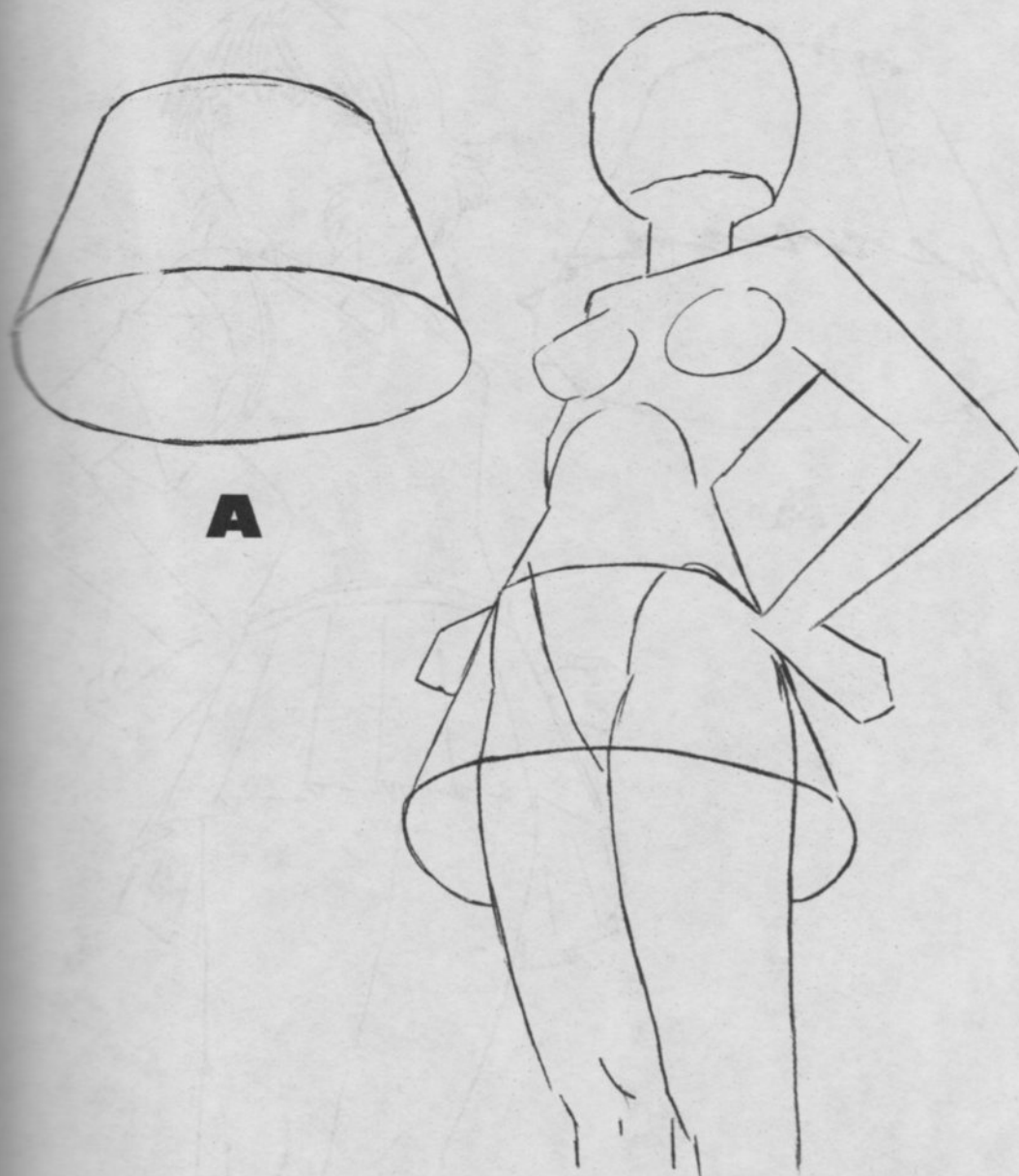


Como lo vimos anteriormente, una falda puede tener una forma trapezoidal, como en la figura A; sin embargo, a este trapecio le añadimos una línea curva en la parte de abajo, de este modo la prenda adquiere más realismo como lo puedes ver en la figura terminada (B).

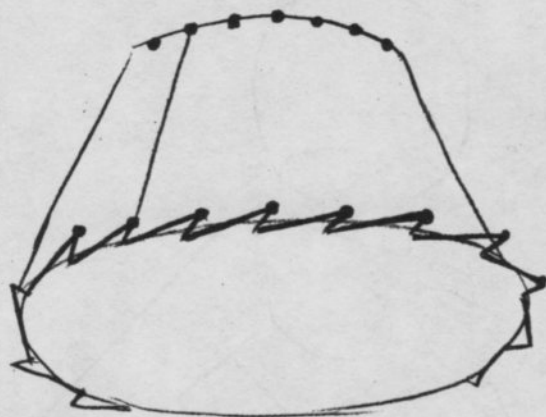


Ahora hacemos una aplicación similar a la de la página anterior, pero trazamos la figura en un vista ligeramente aérea. Como te darás cuenta, el uso de cilindros es muy útil en estos casos. Como lo vimos en páginas anteriores, este cilindro tiene forma de cono sin punta, en donde el óvalo más pequeño se encuentra en la cintura de nuestro personaje.





En este caso, la vista es contraria a la de la página anterior. Ahora a la vista de la figura se le denomina "de oruga", pues la visión que tenemos de la figura está cercana al suelo. Para colocar la falda de esta figura, sólo colocamos el cilindro de la figura A. En la siguiente página, dibujaremos algunos detalles para terminar este dibujo.



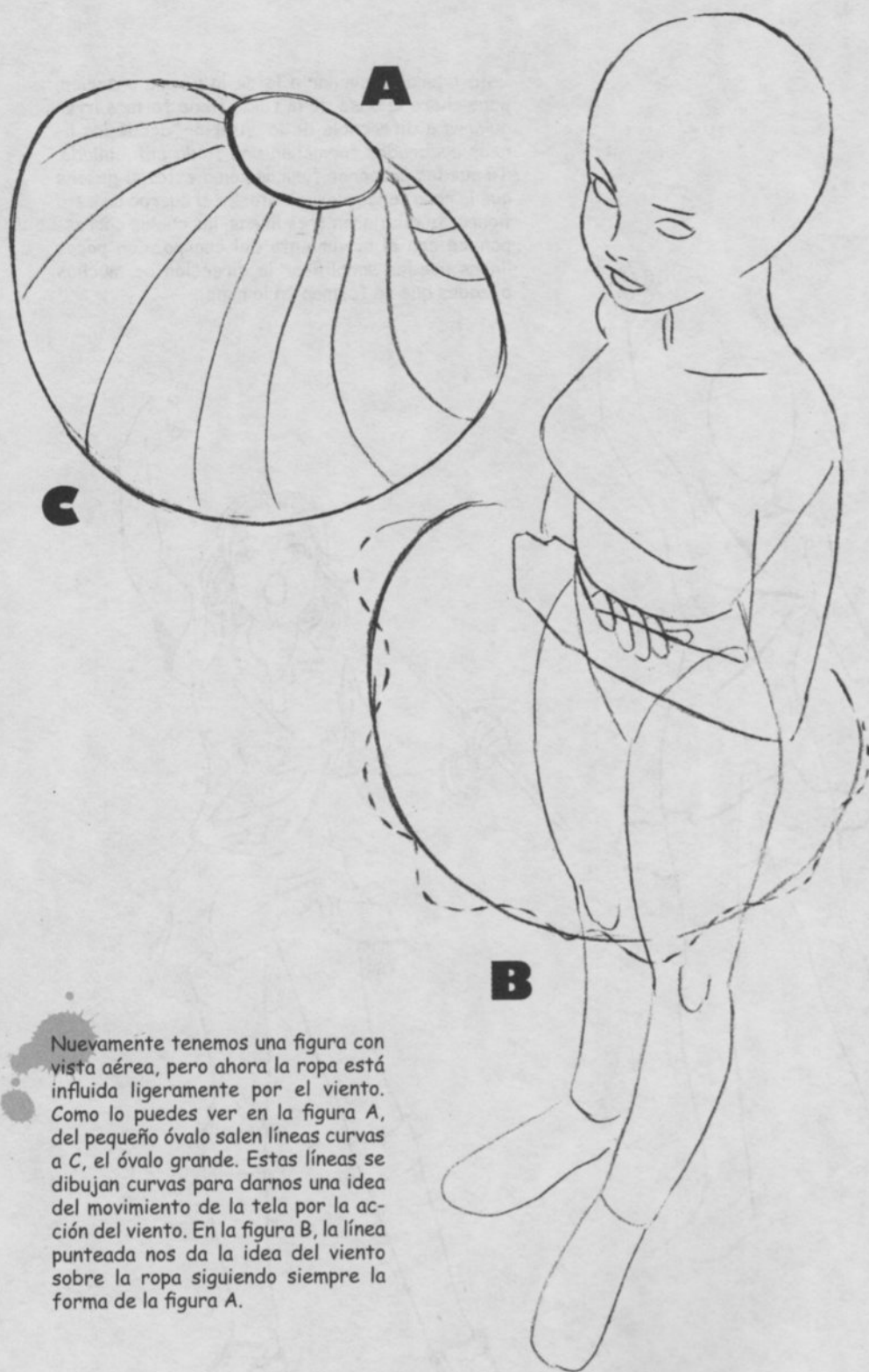
A



Al cilindro de la figura A, se le dibujaron pequeños puntos tanto en la parte de arriba del cilindro como en la base. Estos puntos coinciden entre sí, la diferencia es que a los puntos de la base del cilindro se les trazaron líneas quebradas como lo puedes ver en la figura. De este modo se puede facilitar el dibujo de formas que pueden ser algo confusas como en este caso: una falda entablillada.

Esta figura es similar a la de la página anterior, pero ahora la base de la falda tiene formas irregulares a diferencia de la anterior, donde las líneas quebradas formaban una falda entablillada. Tú puedes proponer formas como éstas si deseas que la ropa tenga movimiento. En el cuerpo de esta figura, se dibujaron tres líneas, las cuales corresponden con el movimiento del cuerpo. Con pocas líneas puedes simplificar la dirección de muchos pliegues que se forman en la ropa.



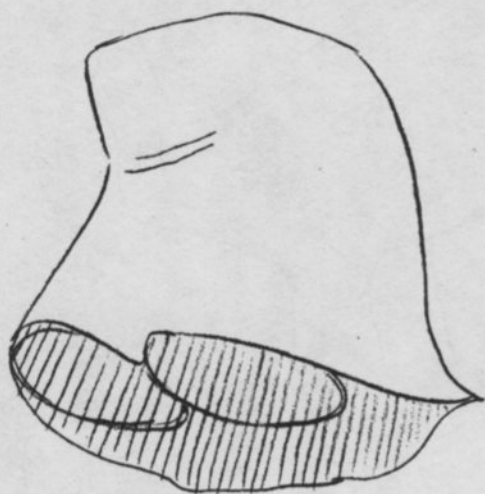


Nuevamente tenemos una figura con vista aérea, pero ahora la ropa está influida ligeramente por el viento. Como lo puedes ver en la figura A, del pequeño óvalo salen líneas curvas a C, el óvalo grande. Estas líneas se dibujan curvas para darnos una idea del movimiento de la tela por la acción del viento. En la figura B, la línea punteada nos da la idea del viento sobre la ropa siguiendo siempre la forma de la figura A.

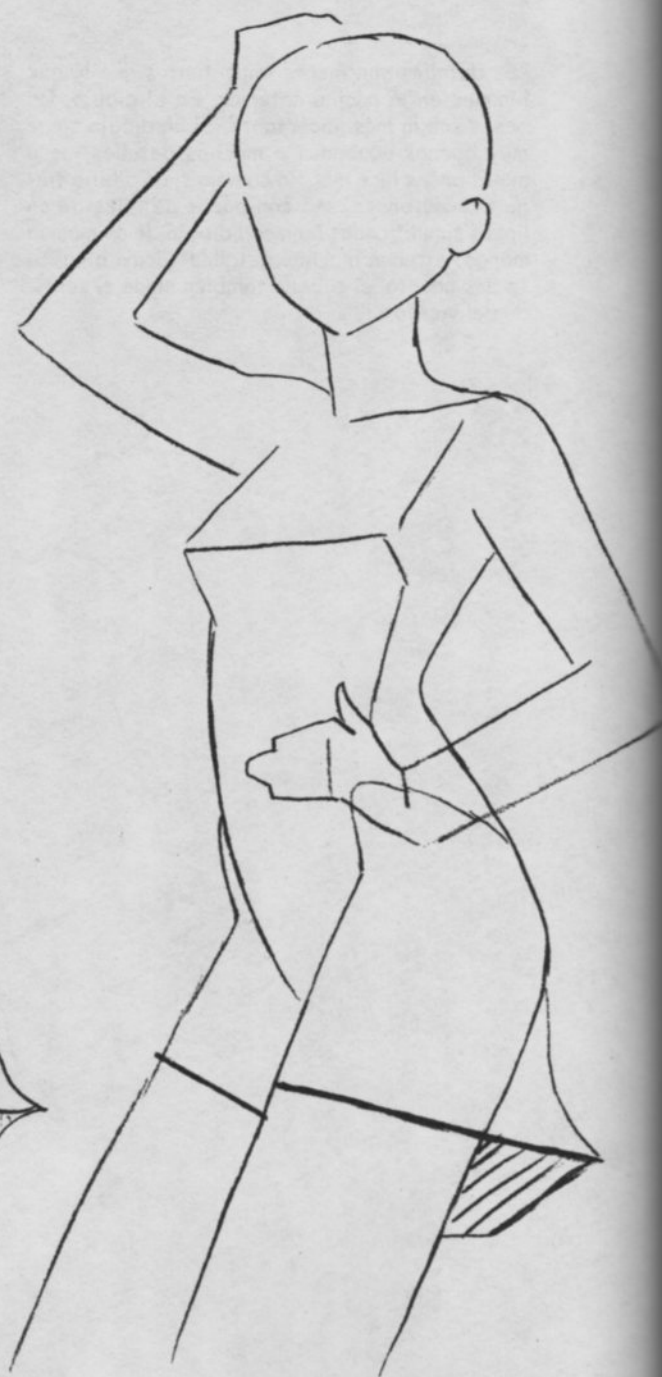
Los detalles son menos importantes que lo que hicimos en la página anterior. En el dibujo, las bases son lo más importante. Si un dibujo tiene muy buenos acabados o muchos detalles, pero malas bases luce mal. En cambio si un dibujo tiene buenas bases, sea con pocos detalles o con líneas simplificadas (como el dibujo de animación manga) o tenga muchos detalles, lucirá bien. Si te das cuenta, el cabello también sigue el sentido del viento.



Es muy importante ser conscientes de la forma que debe adoptar la ropa por la acción del volumen del cuerpo. Por esto, antes de colocar ropa a un personaje, debemos dibujar su forma básica sin ropa. Como se observa en la figura A, los dos óvalos en el área sombreada simulan la forma cilíndrica de los pies. Tomando esto en cuenta en la figura B, dibujamos sobre cada pie una línea que no es continua, sino que se divide entre los pies.



A

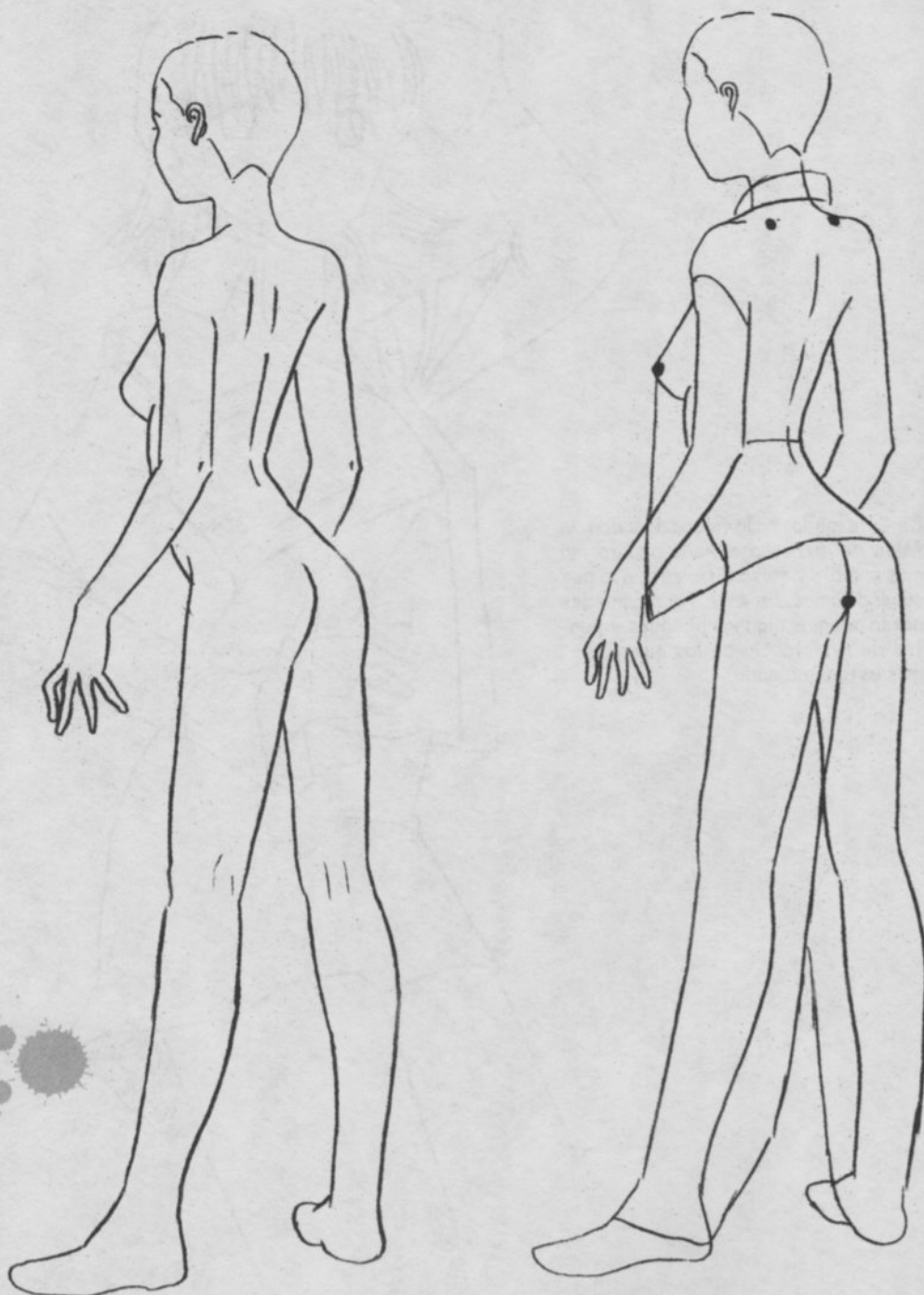


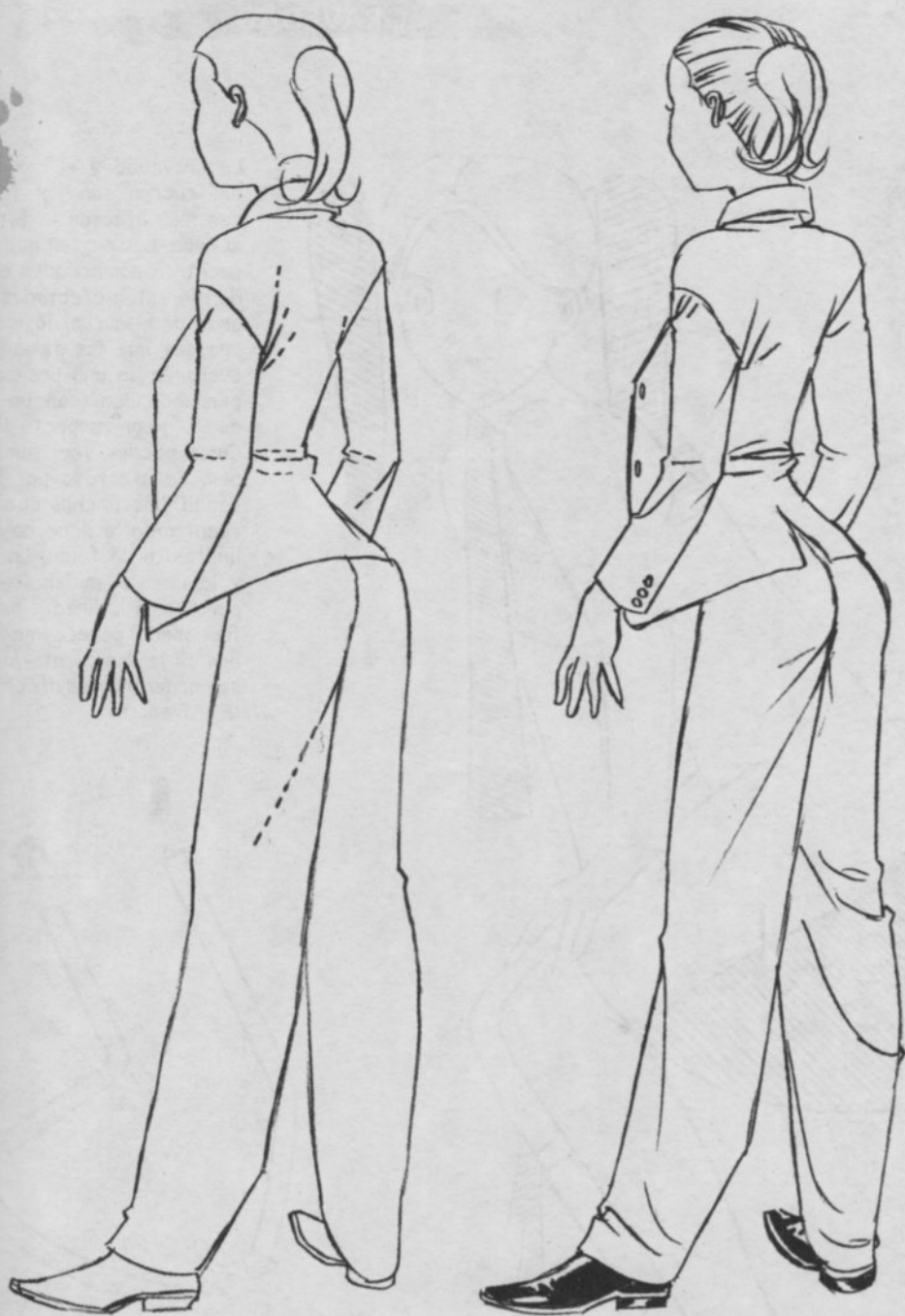
B

De este modo, en la figura acabada, la falda del personaje tiene una forma más creíble y quizá diferente a lo que supondríamos. En esta figura, puedes notar además algunos pliegues y puntos de resistencia de los que ya hemos estado ablando.



Cuando un personaje tiene ropa holgada, no significa que la forma del cuerpo se deba perder. Cuando, por ejemplo, una mujer lleva ropa de hombre, aunque sea un poco holgada, de inmediato nos damos cuenta de que se trata de una mujer, lo cual sucede porque la forma del cuerpo no es fácil de disimular. Esto debe suceder también en el dibujo. En esta figura dibujamos primero la figura de una mujer a la que colocamos ropa un poco holgada, también marcamos los puntos de resistencia que consideramos más importantes.

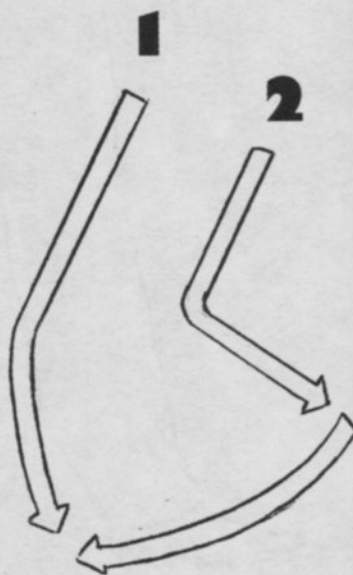




Poco a poco vamos detallando la figura. A partir de los puntos de resistencia, colocamos líneas punteadas que nos sirven como guías para posteriormente trazar las líneas definitivas. Finalmente definimos los pliegues respetando los puntos de resistencia. Como se puede notar, aunque la ropa esconde el cuerpo de nuestro personaje, de inmediato se intuye la forma del cuerpo de la mujer y se puede saber que es delgada, porque, como se ha recomendado, se trabajó las bases del dibujo empezando por el cuerpo.



La gravedad y el movimiento del cuerpo son los factores que más afectan la forma de la ropa. Las partes que se encuentran sombreadas en este dibujo están afectadas por la gravedad, la cual lógicamente provoca que las telas se encuentren en una posición más perpendicular (con un ángulo de 90°) con respecto al suelo. Como puedes ver, también el pelo es afectado por la gravedad. Las flechas que se encuentran a la derecha son los límites de la falda. La línea 1 y la línea 2 miden lo mismo, pero como la línea 2 está más flexionada parece medir menos. Si te das cuenta, la línea 2 se encuentra más afectada por la gravedad.



Después de haber establecido las bases para dibujar esta figura, podemos definirla en todos sus detalles. Observa cómo los elementos de la ropa han sido afectados por la gravedad. La flecha debajo de la falda indica la dirección que sigue la tela, también algunos pliegues siguen esta dirección como lo puedes ver en la ilustración.



VIENTO

Cuando la ropa es afectada por el viento es como si una ligera gravedad jalara a las telas a una determinada dirección. La diferencia es que la tela sigue afectada por la gravedad. Además, el viento mueve las prendas de manera diferente a la gravedad que todo lo jala hacia abajo.



Las flechas de la derecha tienen un movimiento ondulante que nos da la idea del viento. El pelo también se mueven en este sentido. Si ves las flechas que salen de él, llevan diferente direcciones. Observa las líneas punteadas en la ropa, las cuales nos indican la dirección de la tela afectada por el viento así como su lugar de origen y destino. En este caso, salen de la cintura y terminan en la base de la falda.

Con la ayuda de la página anterior, es posible trazar con seguridad las líneas de la ropa que aquí se definieron. Como puedes observar, las líneas en la falda no son como las líneas punteadas de la página anterior, que están más desordenadas. Lo importante a notar es que siguen la misma dirección. La figura afectada por el viento luce mejor de lo que luciría sin él, por lo cual es un elemento que puede ser un elemento estético o de expresión en el dibujo de la figura.





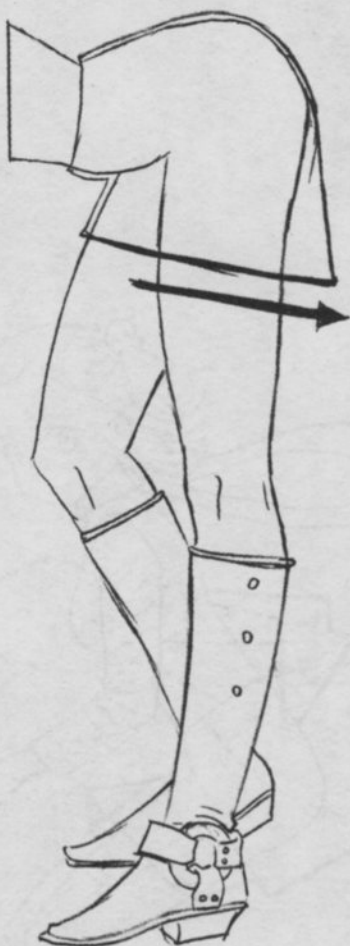
Cuando nuestro cuerpo se mueve, la ropa lo hace en dirección opuesta a nuestra dirección, lo cual se ejemplifica en esta ilustración. Nota que la moto se dirige en una dirección (hacia la derecha), mientras que la ropa se mueve hacia la izquierda. Siempre que nuestro cuerpo se mueva, debemos dibujar la ropa en movimiento opuesto al nuestro. Este fenómeno es muy similar al del viento. Dicho de otro modo, al mover nuestro cuerpo o al estar en un cuerpo en movimiento es como si una ráfaga de viento nos golpeará, entre más rápido nos movamos es como si el viento fuese más fuerte.

Como hemos estado haciendo, presentamos la figura desnuda y las líneas que nos indican la forma en que se mueve la ropa de la página anterior. Observa cómo las líneas punteadas salen de la cintura y se expanden haciendo más amplia la falda en la parte de abajo. Las líneas en general siguen las líneas del viento.

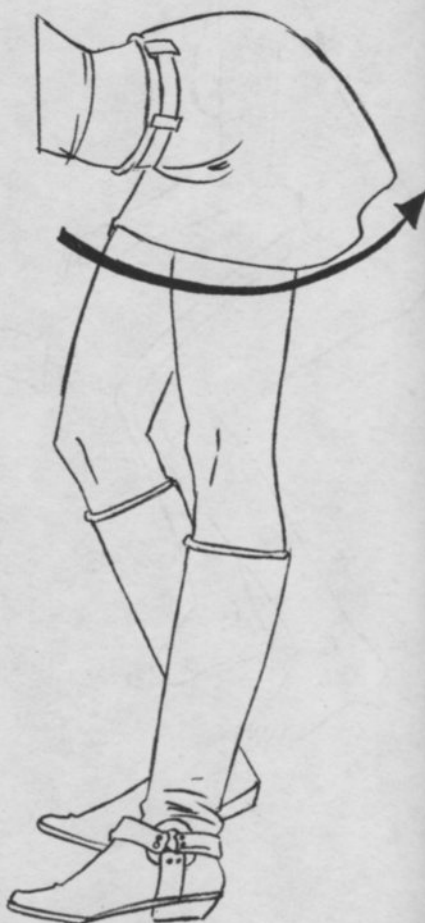


En la figura A tenemos la forma incorrecta de dibujar una falda cuando el cuerpo se encuentra flexionado de esa manera. Al inclinarse el cuerpo, la tela es tirada desde la cintura, lo cual provoca la curva (señalada por la flecha) que se ve en la figura B, y no como la línea recta de la flecha de la figura A.

A



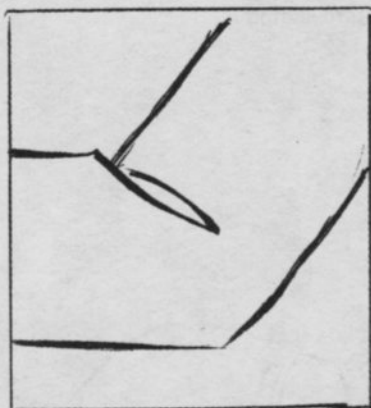
B



Tomando esto en cuenta, trazamos el resto de la figura confiando en que el movimiento de la ropa es correcto. Este fenómeno se repite en diferentes circunstancias como cuando el cuerpo está sentado.



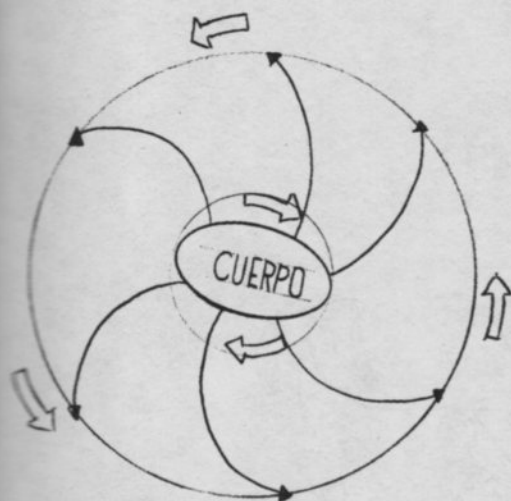
Como se mencionó en la página anterior, el fenómeno en la curva de la falda se repite en esta ilustración, pero se resalta es el pliegue de la figura A y B, el cual es el mismo, sólo que aplicado una vez en la manga de la mano del personaje y otra en la falda. Este pliegue se repite mucho, por lo cual memorizarlo te será de mucha utilidad.



A

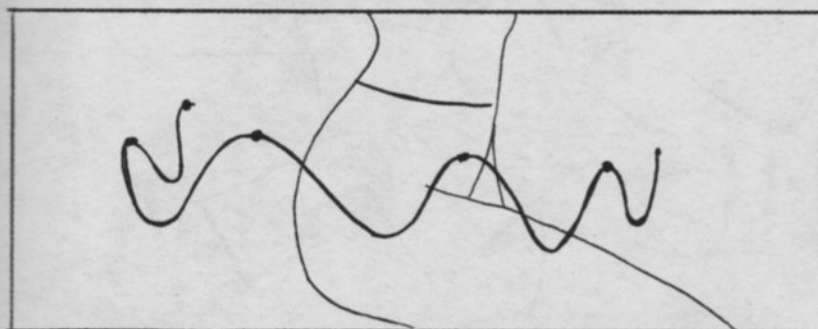
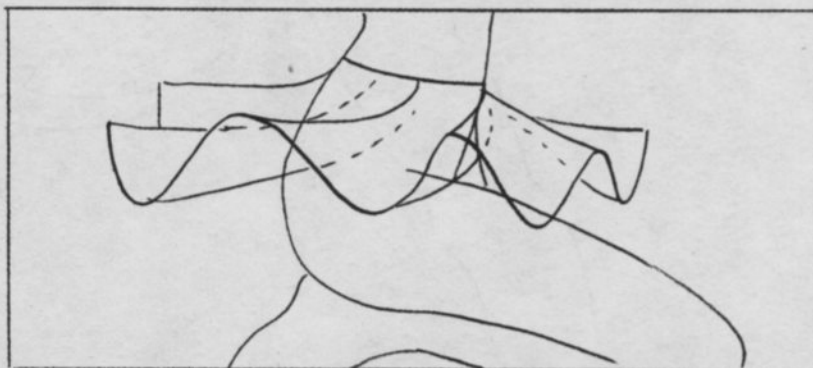


B

**A**

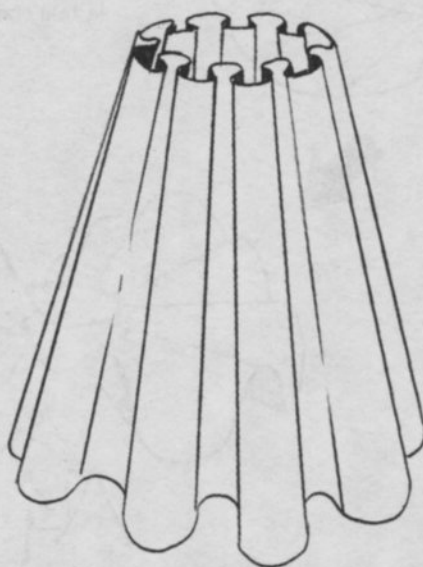
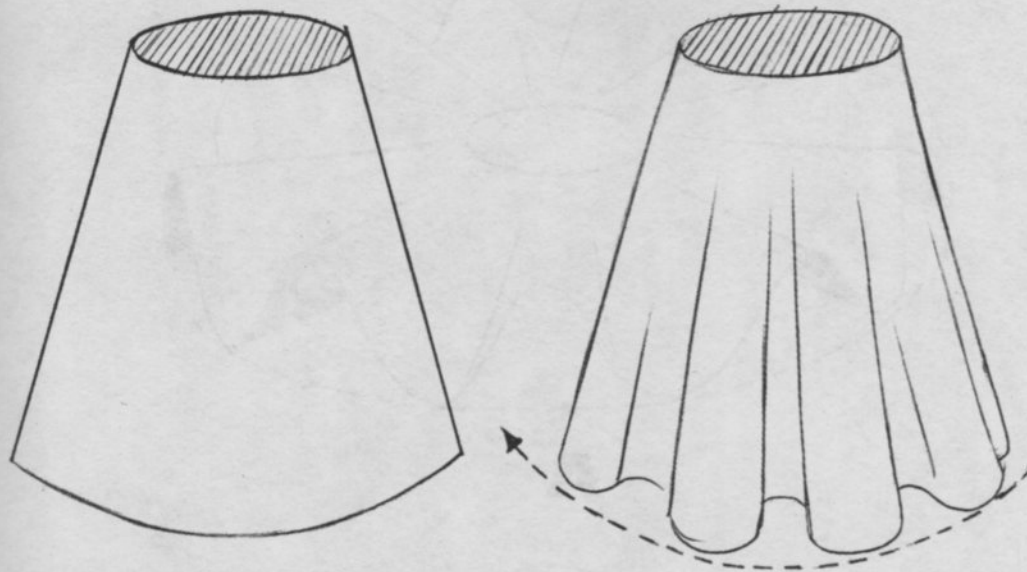
CUANDO EL CUERPO GIRA

Como hemos dicho, la ropa se mueve en sentido contrario al movimiento del cuerpo. Esto aplica de igual manera cuando el cuerpo está girando. En la figura A, podemos ver dos círculos. El círculo de adentro simula el cuerpo; mientras que el externo, la ropa. El círculo de adentro tiene flechas en dirección contraria a las de afuera. En la figura B, la línea ondulada es el límite de una falda en un cuerpo que se encuentra girando. Los pequeños puntos a lo largo de esta línea se unirán a la cintura en la figura C, en la cual ya se empieza a notar la forma de nuestro dibujo.

**B****C**

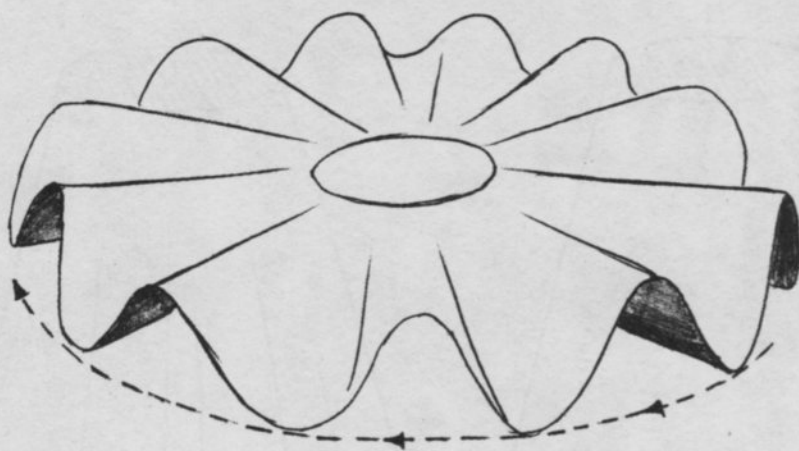
En el dibujo acabado, de inmediato nos damos cuenta de que el cuerpo está girando y de la dirección de la ropa.



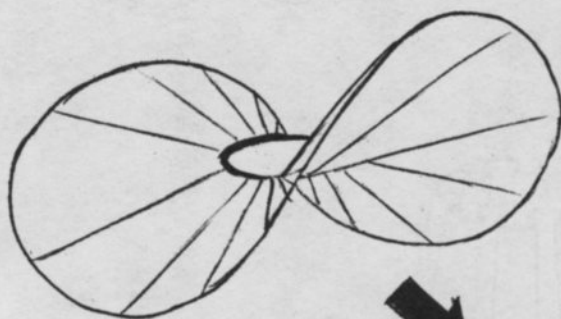


A

Seguimos observando las formas cilíndricas. En cada una de estas tres figuras, modificamos la forma cilíndrica básica, la cual se va modificando gradualmente. Pon atención especial en estas formas, en especial en la figura A, pues se aplican las anteriores.

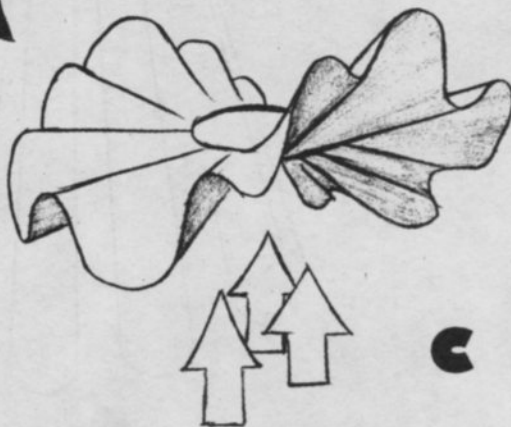


A



B

Estas figuras son similares a las de la página anterior. Sólo que son como si el viento las golpeará desde abajo. La línea punteada nos sirve para delimitar las curvas que se generan cuando la tela ondea.



C

En la figura B y C, tenemos la misma figura, pero ahora está ondeando de una manera más complicada. Las líneas que salen de la figura B nos servirán como referencia para dibujar correctamente la tela ondeante de C. Las flechas en la parte de debajo de esta última figura simulan el viento que vienen desde abajo.

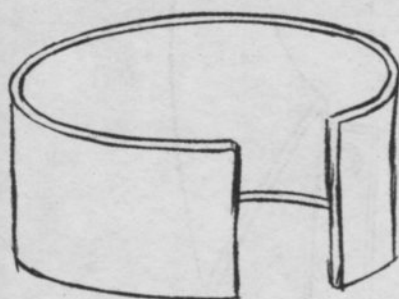
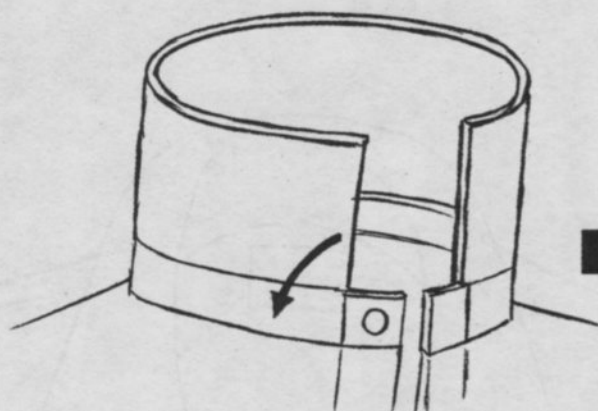
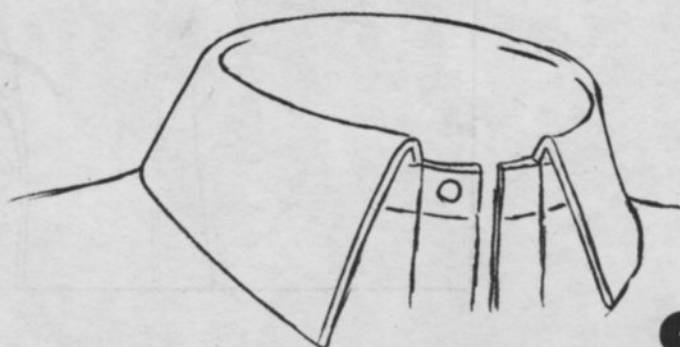
En esta figura, aplicamos lo que vimos en páginas anteriores. Existen dos puntos de resistencia que están bajo las manos del personaje. De éstos salen líneas punteadas que se dirigen al extremo de la falda. Las formas de la falda pueden parecer un poco complicadas, pero básicamente sólo se encuentran ondulando, es decir, suben y bajan. Para dar mejor la intención del viento también movemos el pelo.

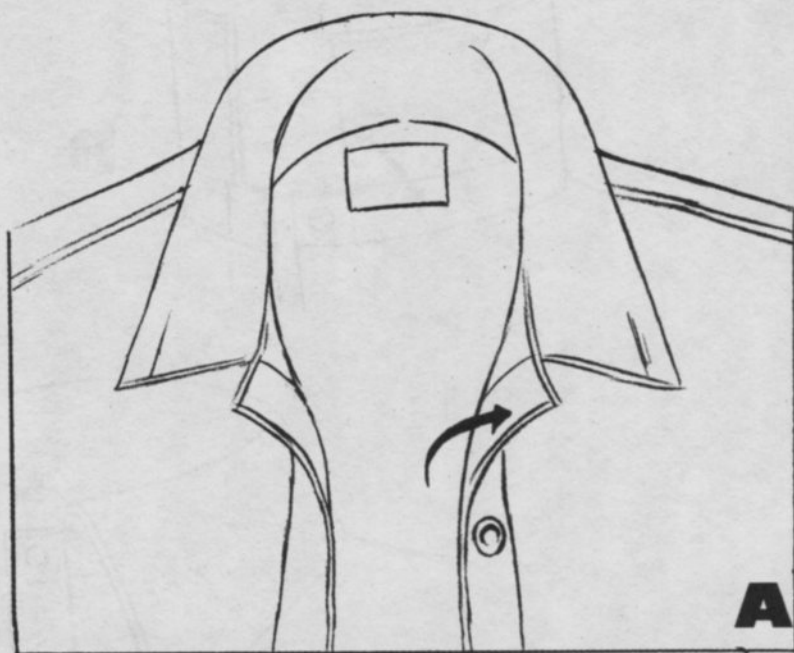
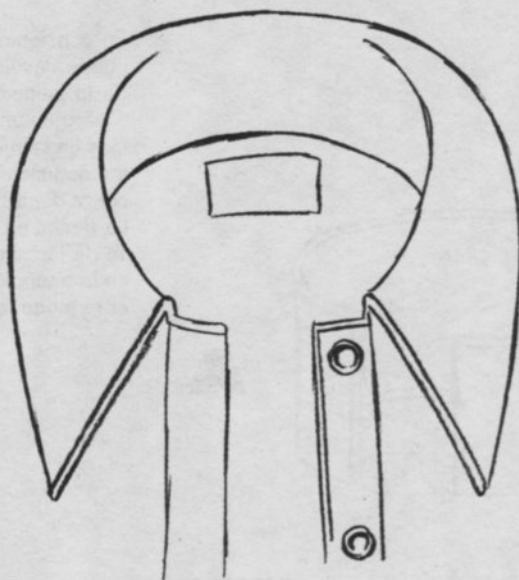


Finalmente trazamos la figura terminada. Compara ésta y la figura anterior y busca las líneas punteadas en esta figura. Te darás cuenta de que sin ayuda de la anterior hubiese sido difícil suponer algunas formas de la ropa que aquí se presentan. No olvides hacer tus propios ejercicios.

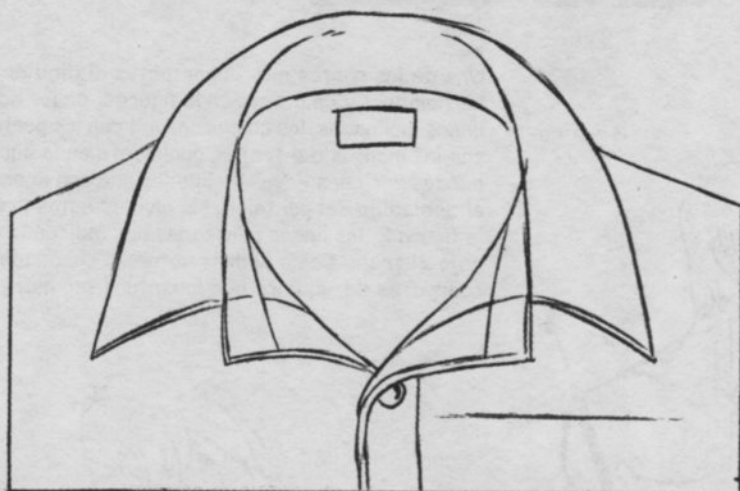
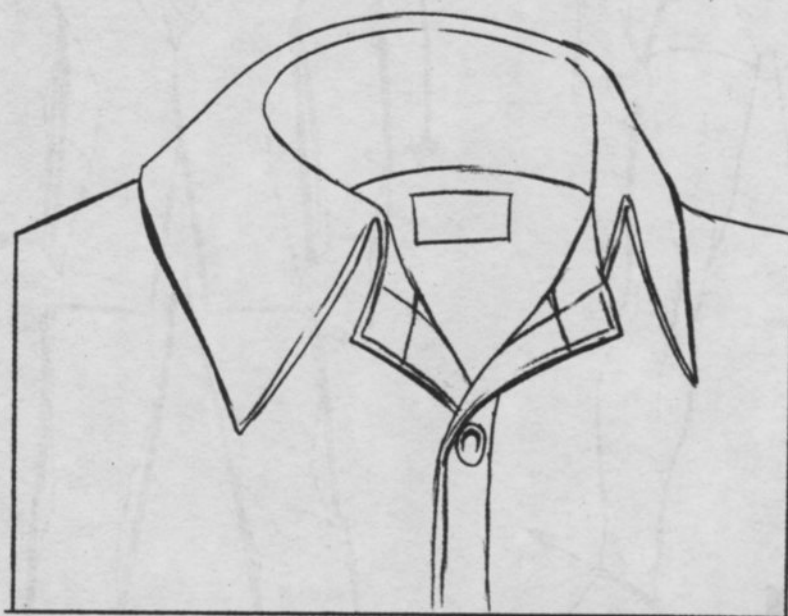


En ocasiones, dibujar el cuello de una camisa puede resultar complicado. En especial cuando la camisa está desabotonada. Aquí vamos a dibujar un cuello por pasos. Primero trazamos un semicírculo como en la figura A, al cual le añadimos un pequeño segmento que será la parte donde está el primer botón de la camisa. La flecha en la figura B nos indica que esa parte de la camisa es la que se dobla. Finalmente en la figura C se dobla la parte del cuello, y de este modo lo terminamos.

**A****B****C**



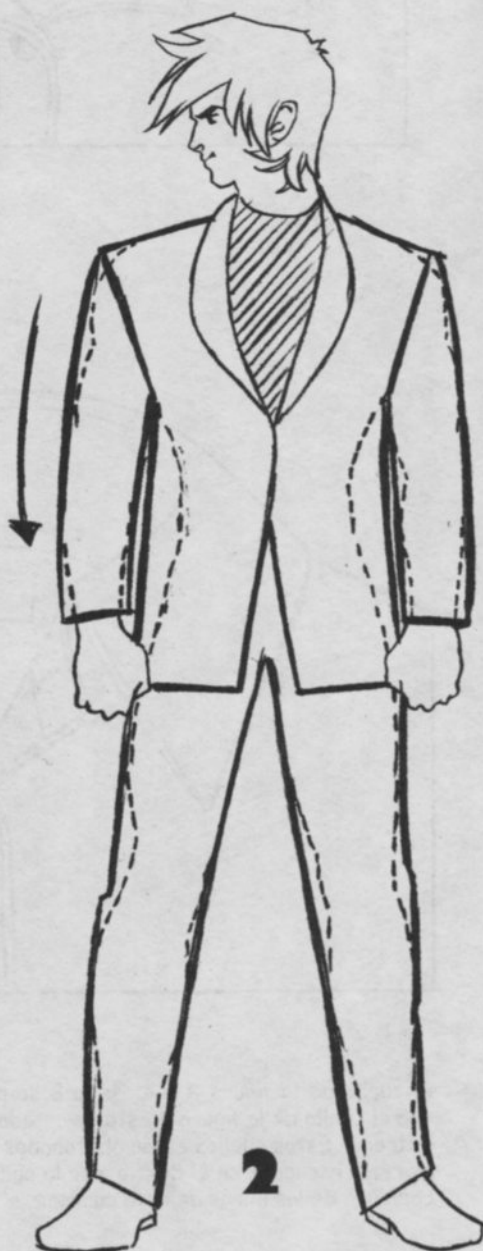
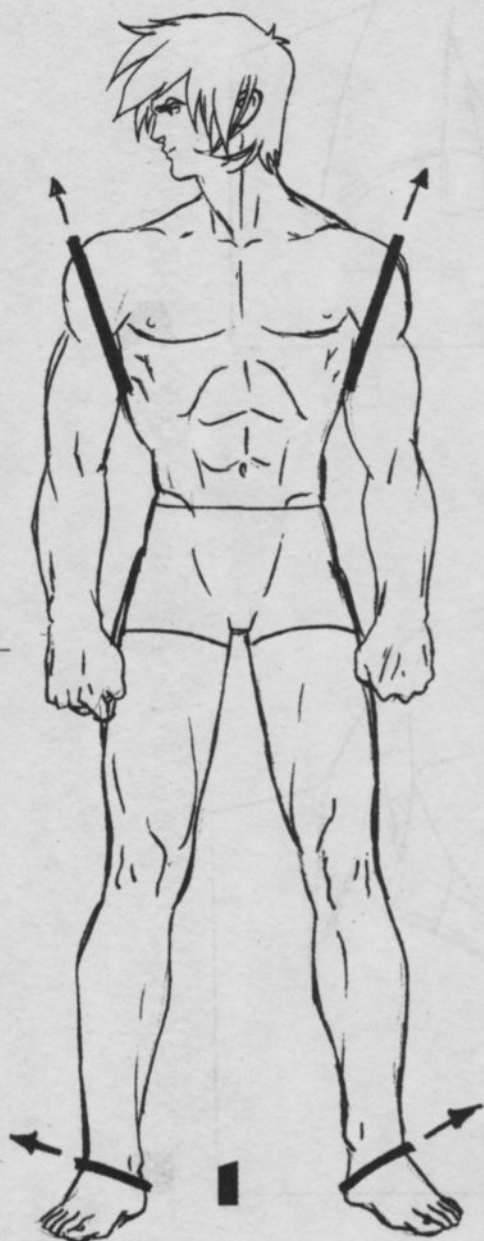
Ahora dibujamos el mismo cuello de la página anterior, pero ahora visto de frente y con algunos detalles como los botones. En la figura A, la flecha nos indica la forma en que movemos esa parte de cuello. Como te darás cuenta, el primer botón de la camisa ya no es visible. Este pequeño detalle de doblar esa parte de la camisa, aunque sólo es un detalle, es muy usado, por lo cual es importante que lo practiques.

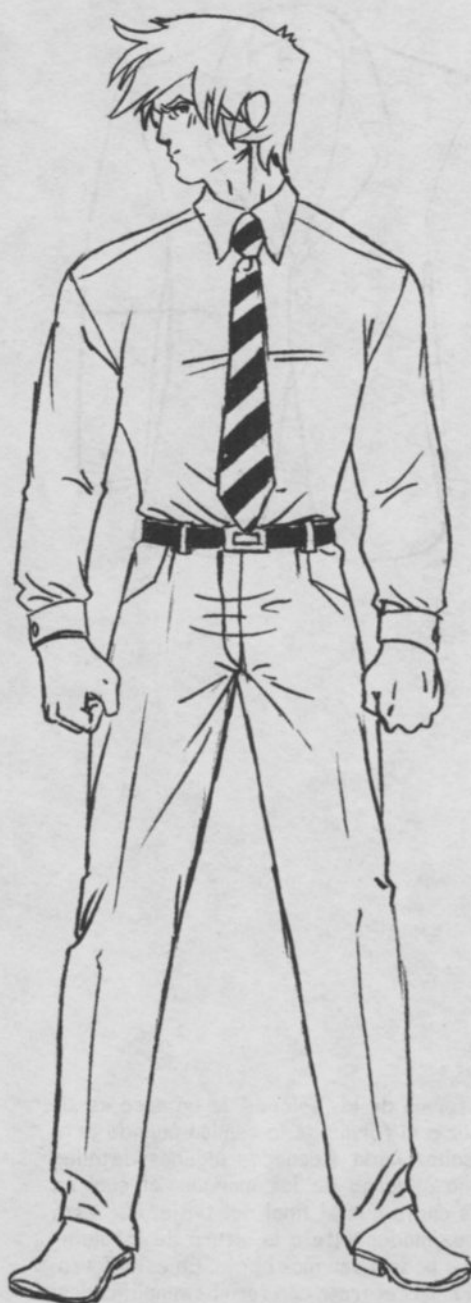
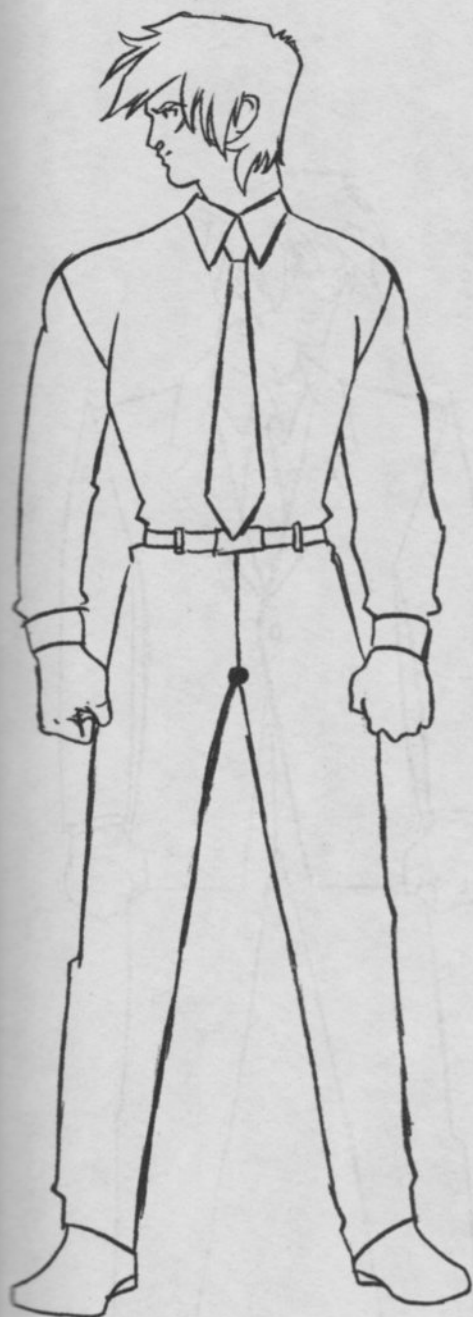
**A****B**

El cuello de la figura A y el de la B se parecen mucho. La diferencia es que el cuello de la figura B está levantado y ligeramente volteado hacia un extremo. Estos cuellos están abotonados a partir del segundo botón. Esto es muy frecuente en el dibujo, por lo cual es importante poner atención a cada una de las líneas de esta camisa.

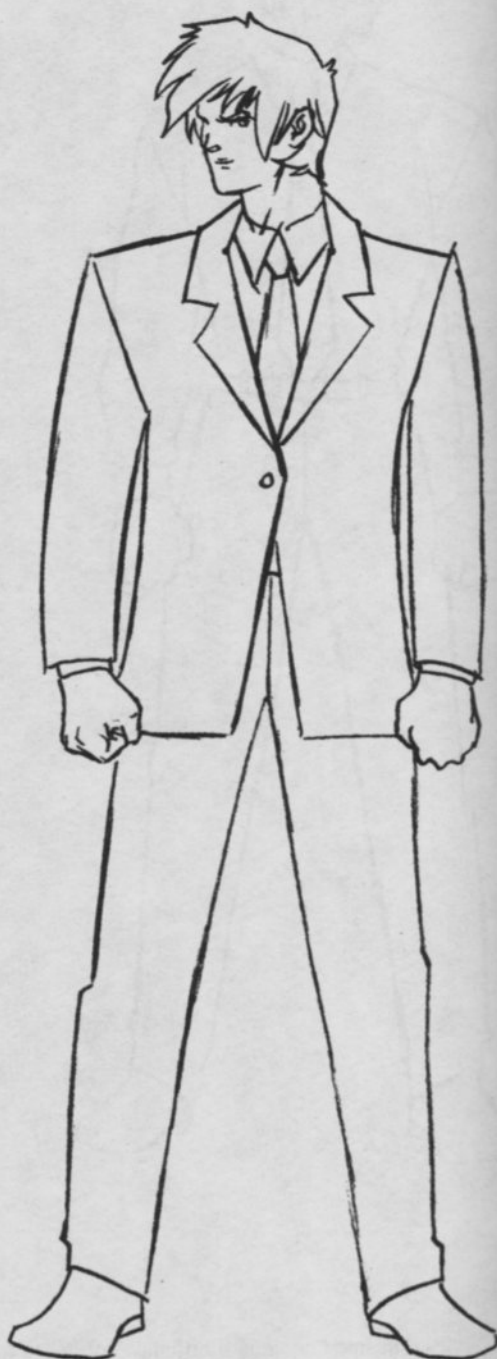
EL TRAJE

Una de las partes más importantes al dibujar el traje es la de los hombros. Como se ve en la figura 1, de los hombros salen unas líneas inclinadas, las cuales nos indican las partes donde comienzan las mangas del traje. Igualmente en la parte de los tobillos puedes ver unas líneas inclinadas que son la parte a donde llega el dobladillo del pantalón. No olvides estas líneas inclinadas. En la figura 2, las líneas punteadas nos indican la forma del cuerpo bajo el traje. Como podrás notar, el saco cubre gran parte del cuerpo, es decir, hace que la cintura sea muy poco visible.

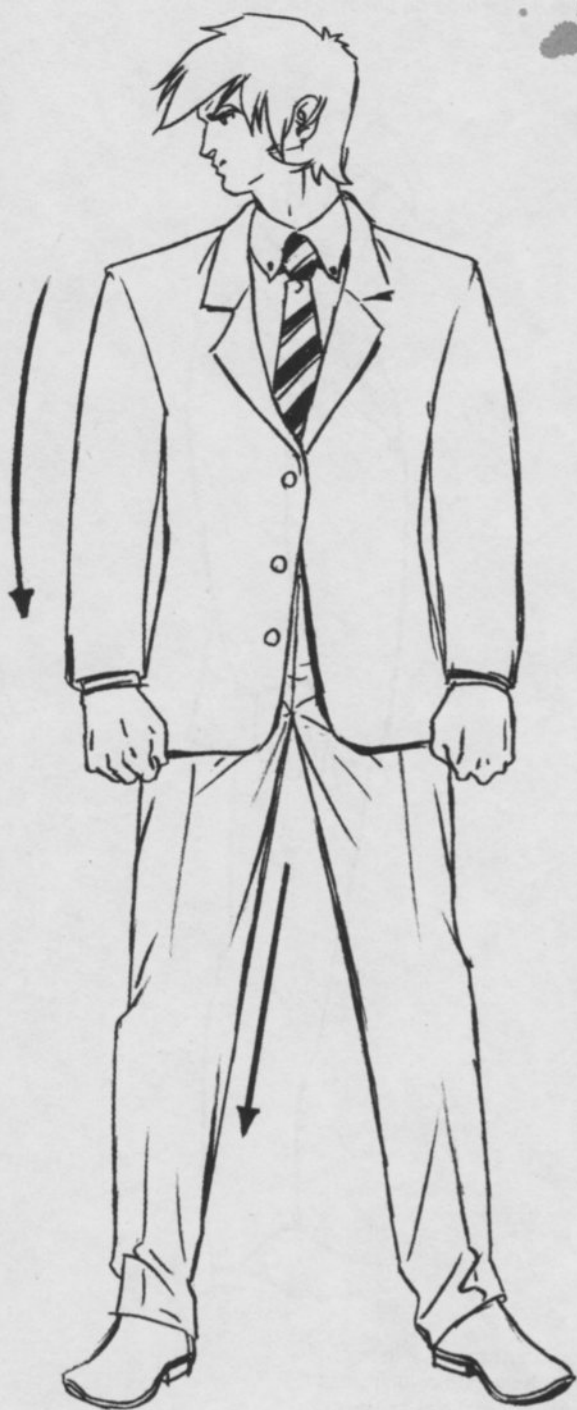




La misma línea que dibujamos sobre los hombros es también aplicable a la camisa. La primera figura es la forma básica de la segunda. Entre los pies hay un punto de resistencia. La parte interna del pantalón es casi recta, mientras que en la parte externa sólo hay una pequeña arruga en el pantalón cerca de la rodilla. En la figura acabada, se trazan algunas líneas de las que hemos hablado con anterioridad. Finalmente las mangas de la camisa apenas tienen algunos pequeños pliegues debido a que los brazos no tienen movimiento.



La forma de las solapas de un saco es similar a la forma de la camisa cuando está desabotonada. Recuerda algunos detalles como el largo de las mangas, el cual es más corto que el final del traje, que está aproximadamente a la altura de los nudillos o podría ser más abajo. En esta figura, definimos el traje con formas simplificadas.



Finalmente tenemos el traje terminado de frente. Como puedes ver, las mangas están ligeramente curvas. Si las dibujas rectas se verán muy rígidas. Como lo mencionamos antes, la línea interna del pantalón es recta tal como lo indica la flecha. Los demás detalles los puedes entender con ayuda de las páginas anteriores.

Ahora observamos el traje visto de perfil. La línea trazada en el hombro de la figura 1 es la forma del principio de la manga del saco. Es importante que la tengas presente. La línea punteada es la de la espalda de nuestro personaje.



1



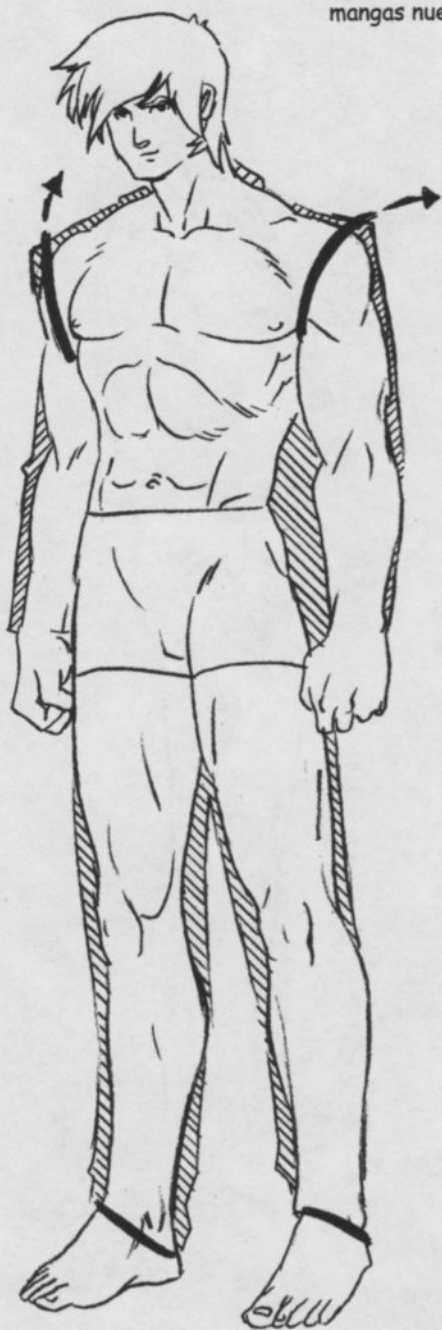
2

Si observas las partes sombreadas, te darás cuenta de que la parte de enfrente del traje sobresale del cuerpo haciéndolo lucir más ancho. En la figura 2, tenemos la forma simplificada del traje de perfil. Aquí la línea punteada es el límite del traje y no la línea de la espalda. La manga del traje tiene una forma curva.



Ahora tenemos el traje terminado y el cuerpo sin saco. Hay pocos pliegues, quizás el más notable sea en los pies detrás de las rodillas y las arrugas que se forman en el dobladillo de pantalón. Por estar la figura sin movimiento, hay en general pocos pliegues.

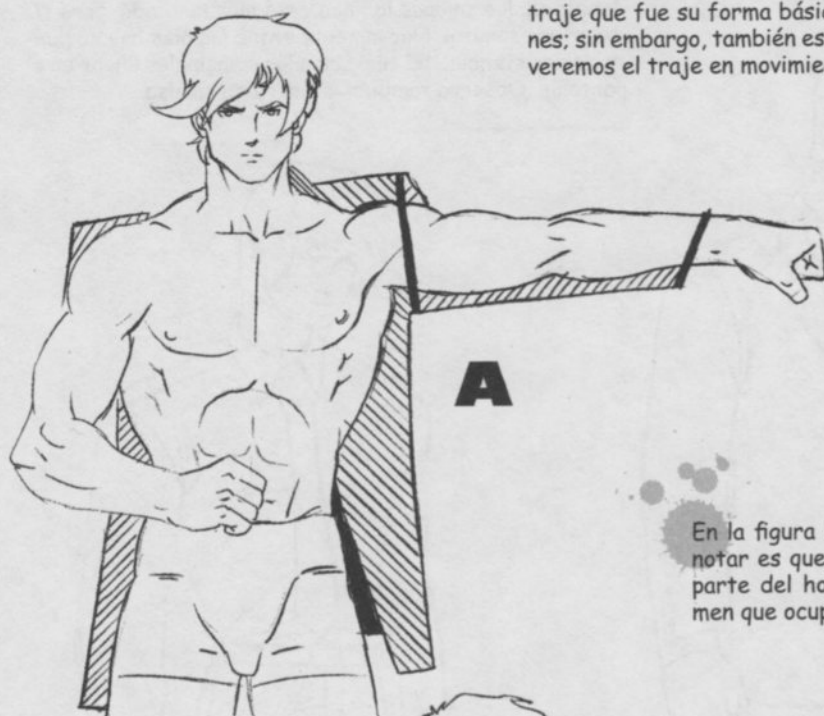
Ahora la figura tiene una vista de tres cuartos (ni de frente ni de perfil). Nuevamente marcamos las líneas en los hombros, las cuales son inclinadas. Como puedes ver, el área entre el brazo y el cuerpo está sombreada, es decir, el saco cubre esta parte del cuerpo. Las mangas nuevamente tienen una forma ligeramente curva.



La forma básica del traje la encontramos en la página anterior. Aquí sólo le pusimos algunos detalles. Si te fijas, debajo de las solapas la línea está más marcada, para simular una sombra. Nuevamente entre los pies hay un punto de resistencia, del cual salen las principales líneas en el pantalón. Observa también la figura en camisa.



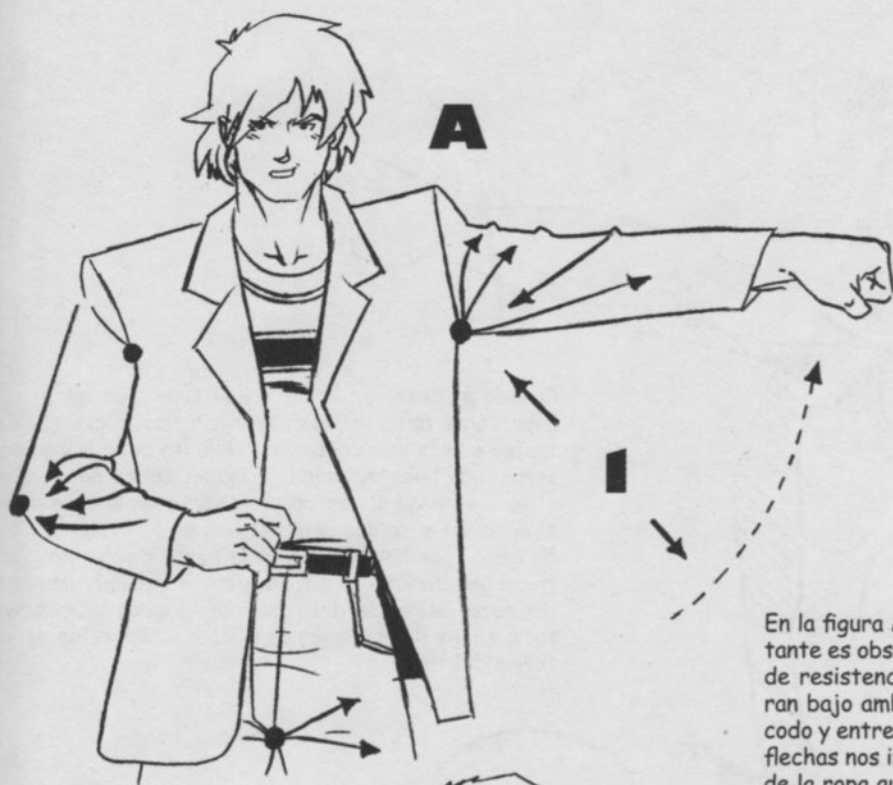
Anteriormente vimos una parte muy importante del traje que fue su forma básica en diferentes posiciones; sin embargo, también es la parte más fácil. Ahora veremos el traje en movimiento.



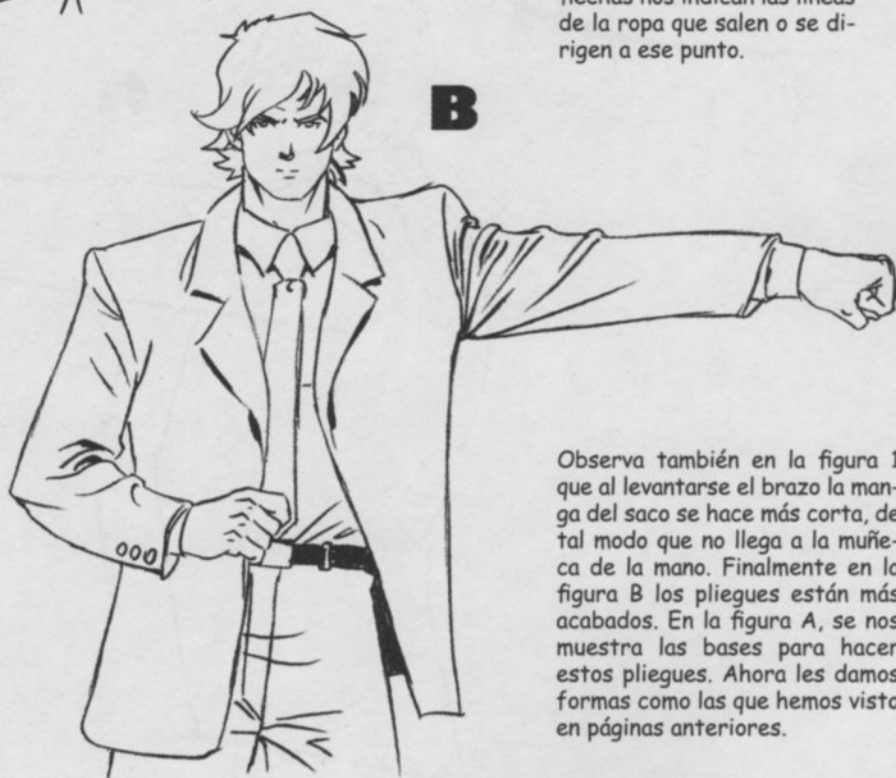
En la figura A, lo más importante a notar es que al levantar el brazo la parte del hombro aumenta el volumen que ocupa la ropa.



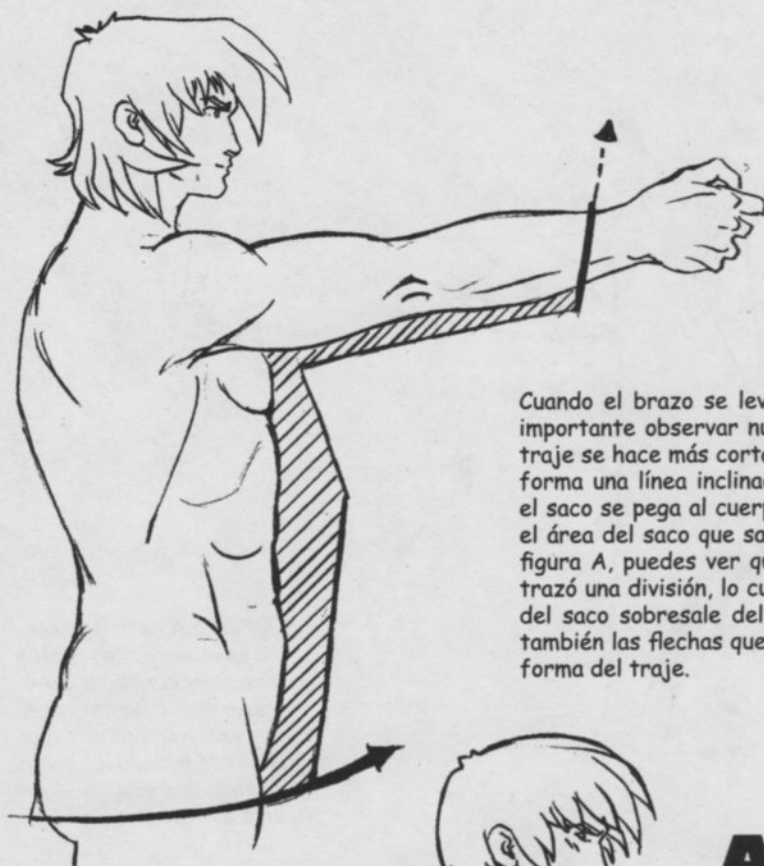
Esto también es notable en la figura B, en la cual la flecha nos indica cómo se levanta el saco al levantar la mano. Observa cómo la manga del saco sale por debajo de las hombreras del traje.



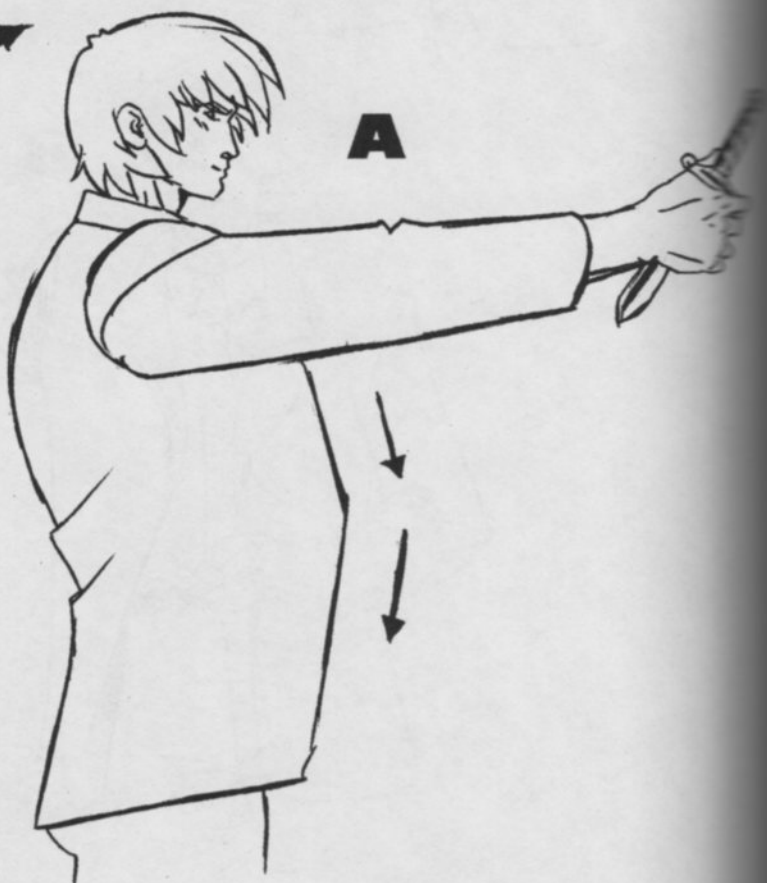
En la figura A, lo más importante es observar los puntos de resistencia que se generan bajo ambas axilas, en el codo y entre ambos pies. Las flechas nos indican las líneas de la ropa que salen o se dirigen a ese punto.

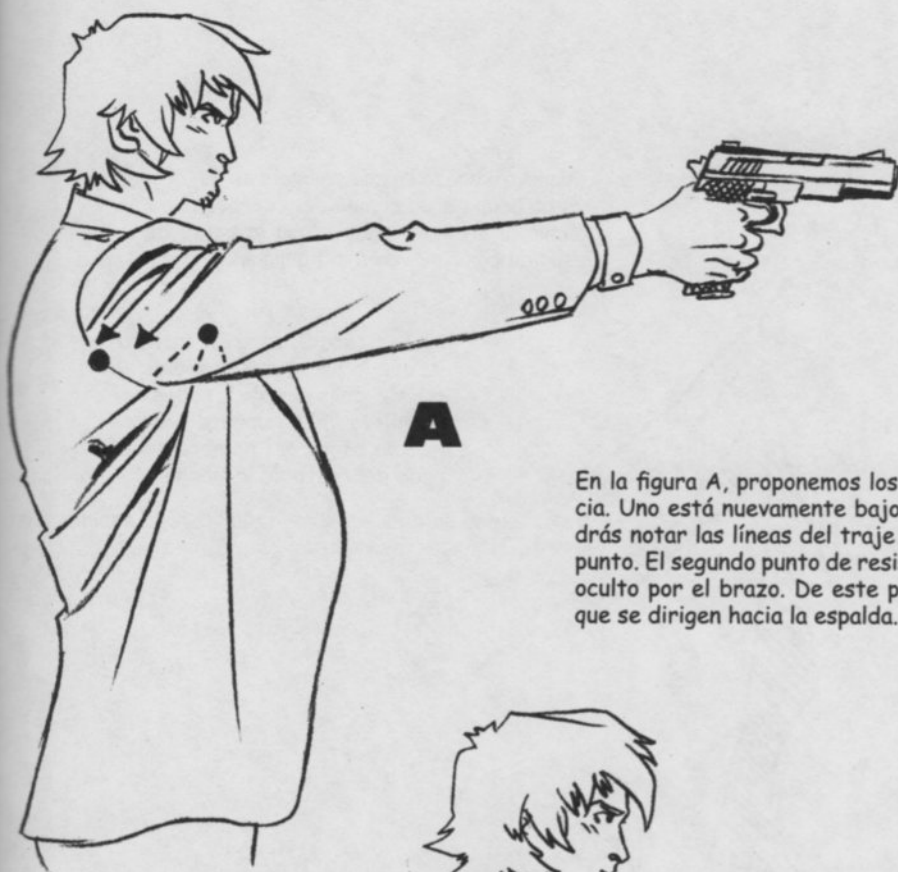


Observa también en la figura 1 que al levantarse el brazo la manga del saco se hace más corta, de tal modo que no llega a la muñeca de la mano. Finalmente en la figura B los pliegues están más acabados. En la figura A, se nos muestra las bases para hacer estos pliegues. Ahora les damos formas como las que hemos visto en páginas anteriores.

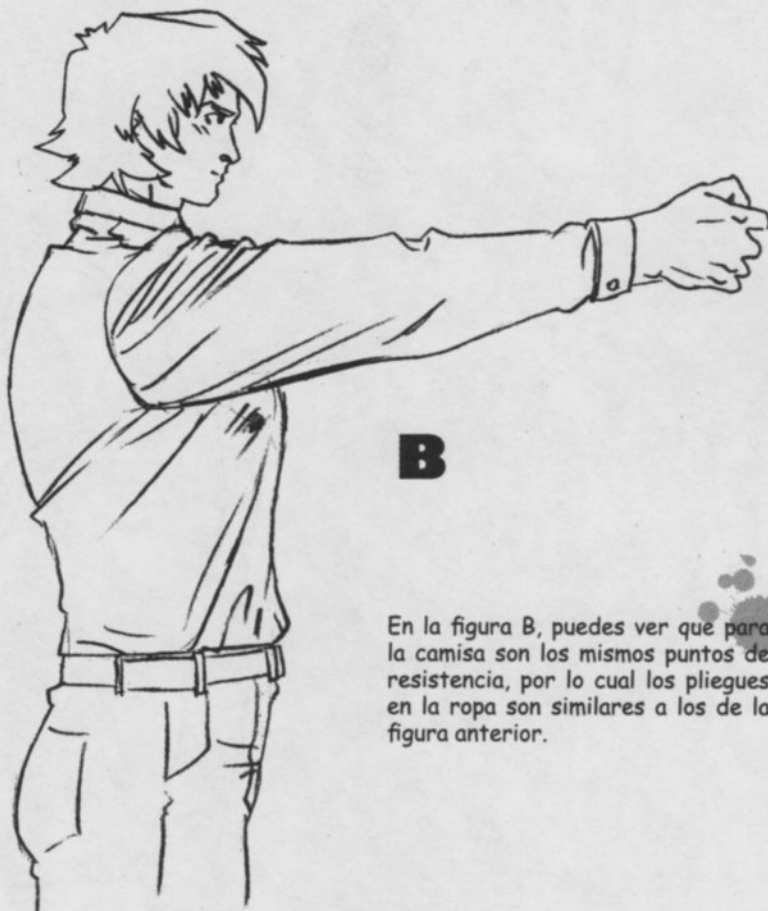


Cuando el brazo se levanta y lo vemos de perfil es importante observar nuevamente cómo la manga del traje se hace más corta y en el límite de la manga se forma una línea inclinada. También debes notar que el saco se pega al cuerpo en la parte de la espalda y el área del saco que sale del cuerpo es mayor. En la figura A, puedes ver que en la parte del hombro se trazó una división, lo cual se debe a que la hombrera del saco sobresale del resto de la manga. Observa también las flechas que nos indican la dirección de la forma del traje.

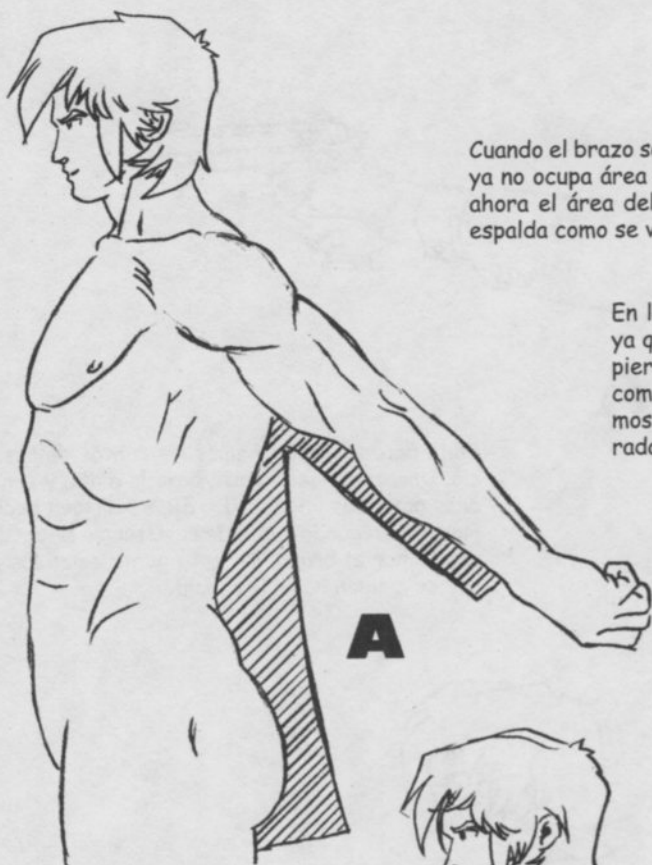


**A**

En la figura A, proponemos los puntos de resistencia. Uno está nuevamente bajo la axila, y como podrás notar las líneas del traje se dirigen hacia ese punto. El segundo punto de resistencia se encuentra oculto por el brazo. De este punto salen las líneas que se dirigen hacia la espalda.

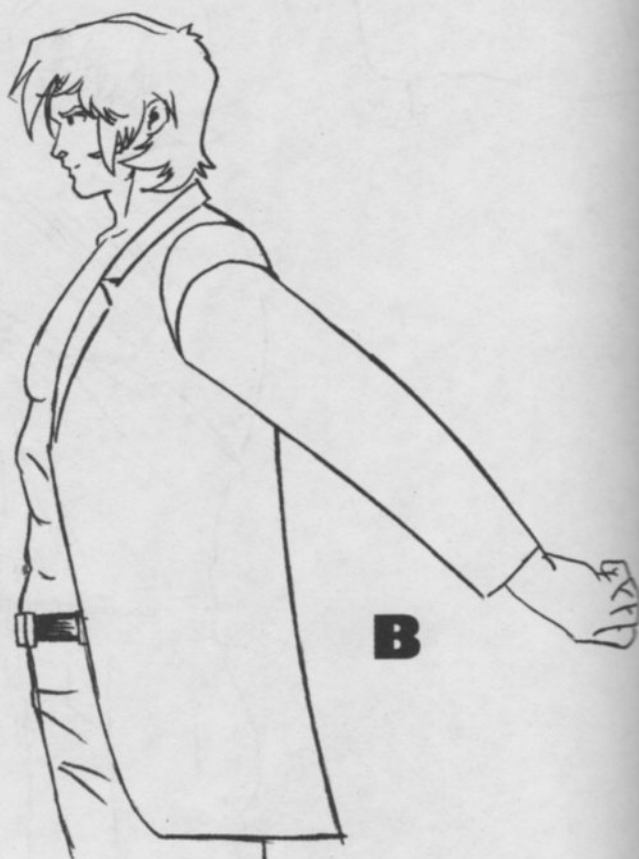
**B**

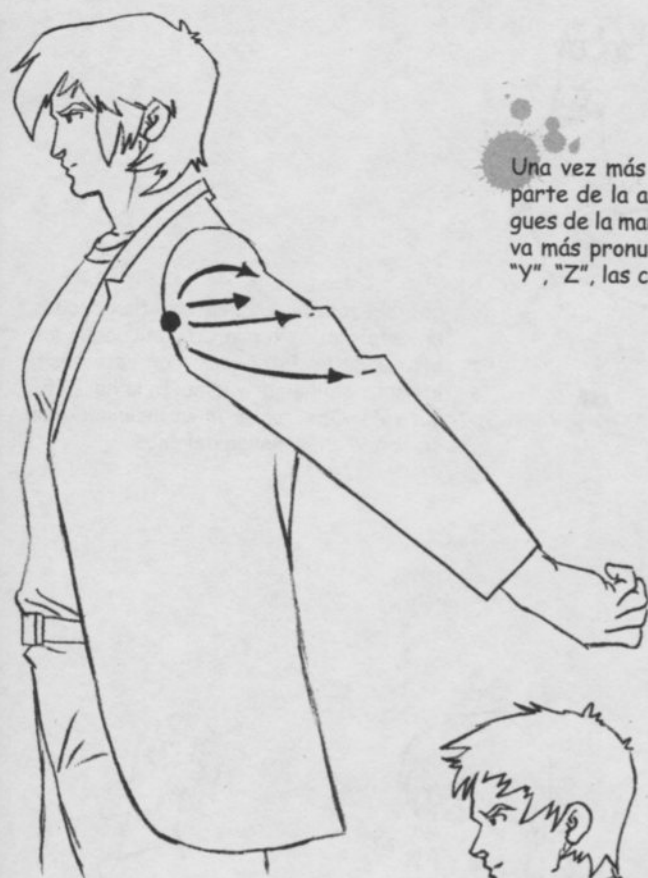
En la figura B, puedes ver que para la camisa son los mismos puntos de resistencia, por lo cual los pliegues en la ropa son similares a los de la figura anterior.



Cuando el brazo se mueve hacia atrás, el saco ya no ocupa área alguna del cuerpo, sino que ahora el área del saco ocupa la parte de la espalda como se ve en la figura A.

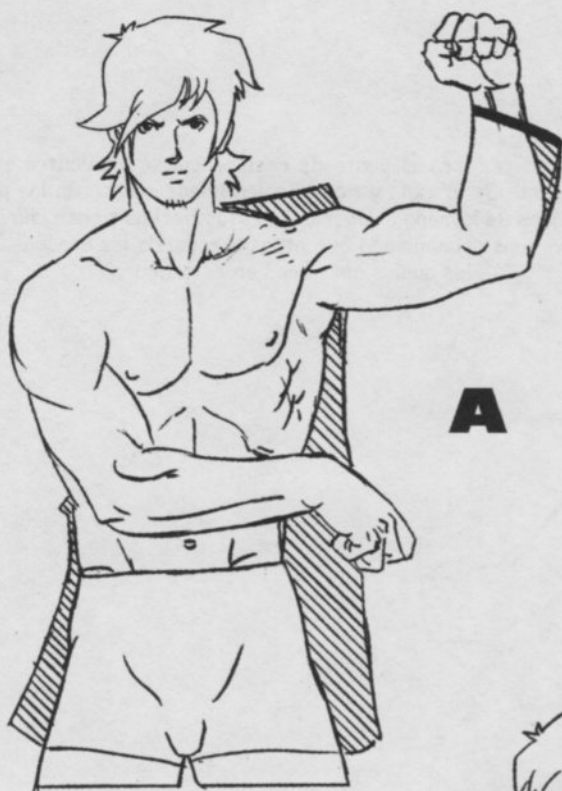
En la figura B, esto se ratifica, ya que la parte de la espalda se pierde, pues el saco la cubre por completo. Nuevamente marcamos la parte del hombro separada del resto de la manga.





Una vez más el punto de resistencia se encuentra en la parte de la axila y de ahí salen líneas que serán los pliegues de la manga. Algunas de estas flechas tienen una curva más pronunciada que otras. Recuerda las arrugas "X", "Y", "Z", las cuales aplicamos en esta figura.

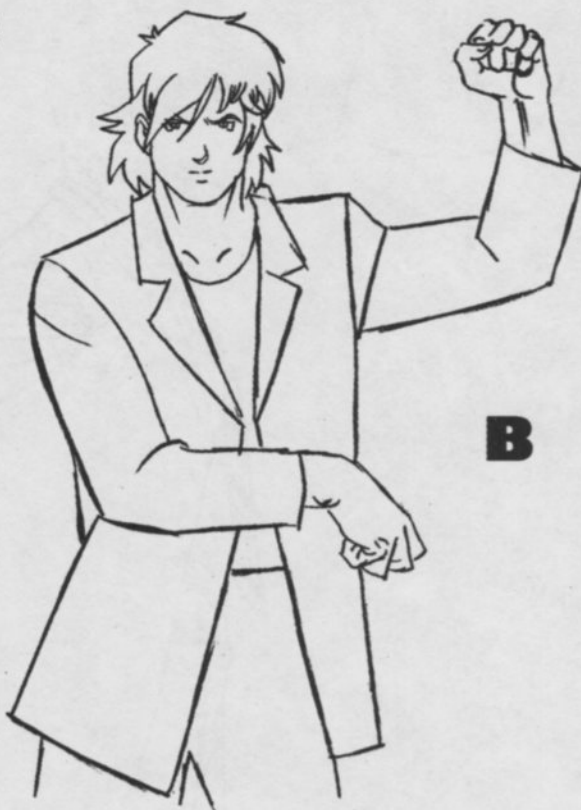




A

Los brazos se encuentran flexionados en esta figura. Recuerda que cuando los brazos se levantan, como en este caso, la parte del hombro también lo hace (figura A). Observa la línea inclinada que se forma en la manga del saco.

En la figura B, dibujamos el saco de esta postura con líneas simplificadas, al cual colocaremos puntos de resistencia y finalmente sus pliegues.

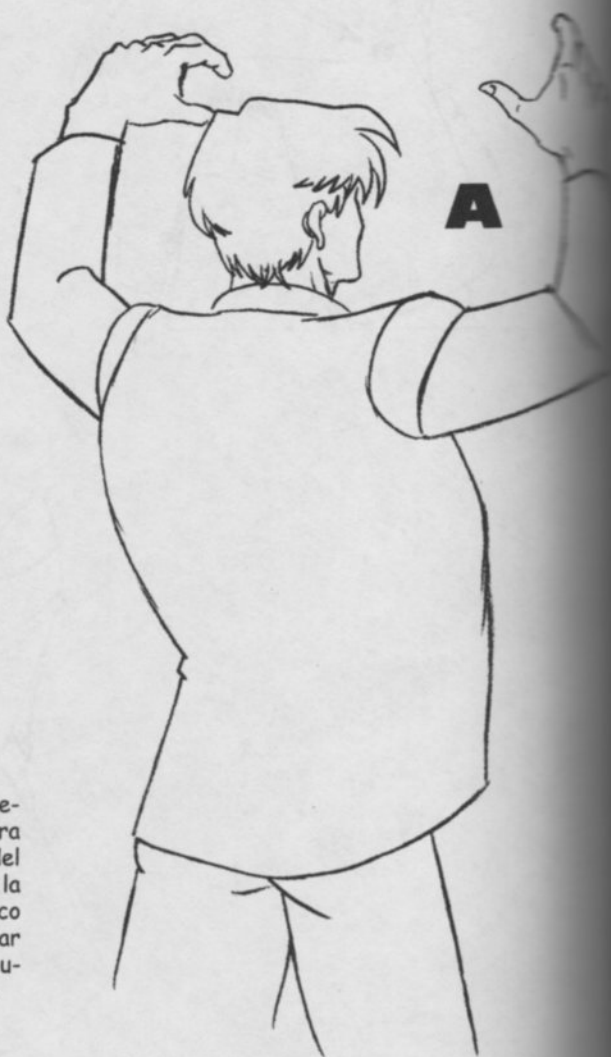


B

A

Nuevamente los puntos de resistencia se encuentran en los codos y uno bajo el brazo. El punto de resistencia del brazo que no está levantado, se encuentra en la parte externa del hombro. Como hemos estado haciendo, finalmente colocamos los pliegues recordando lo que hemos aprendido anteriormente.





Al levantar ambos brazos, las hombreras y el cuello del saco cubren gran parte del cuello de nuestra figura. No olvides que la línea que sale del puño del saco está inclinada con respecto a la muñeca de la mano. Como puedes ver en A, las hombreras del saco las dibujamos aparte. Nota además que al levantar ambos brazos el saco se levanta tanto que ya no cubre la parte de los glúteos de nuestro personaje.



Los puntos de resistencia salen de los codos bajo los hombros y bajo las axilas. Como puedes ver, en las líneas punteadas en la espalda se generan muchos pliegues que van de un lado del traje y hasta el otro.

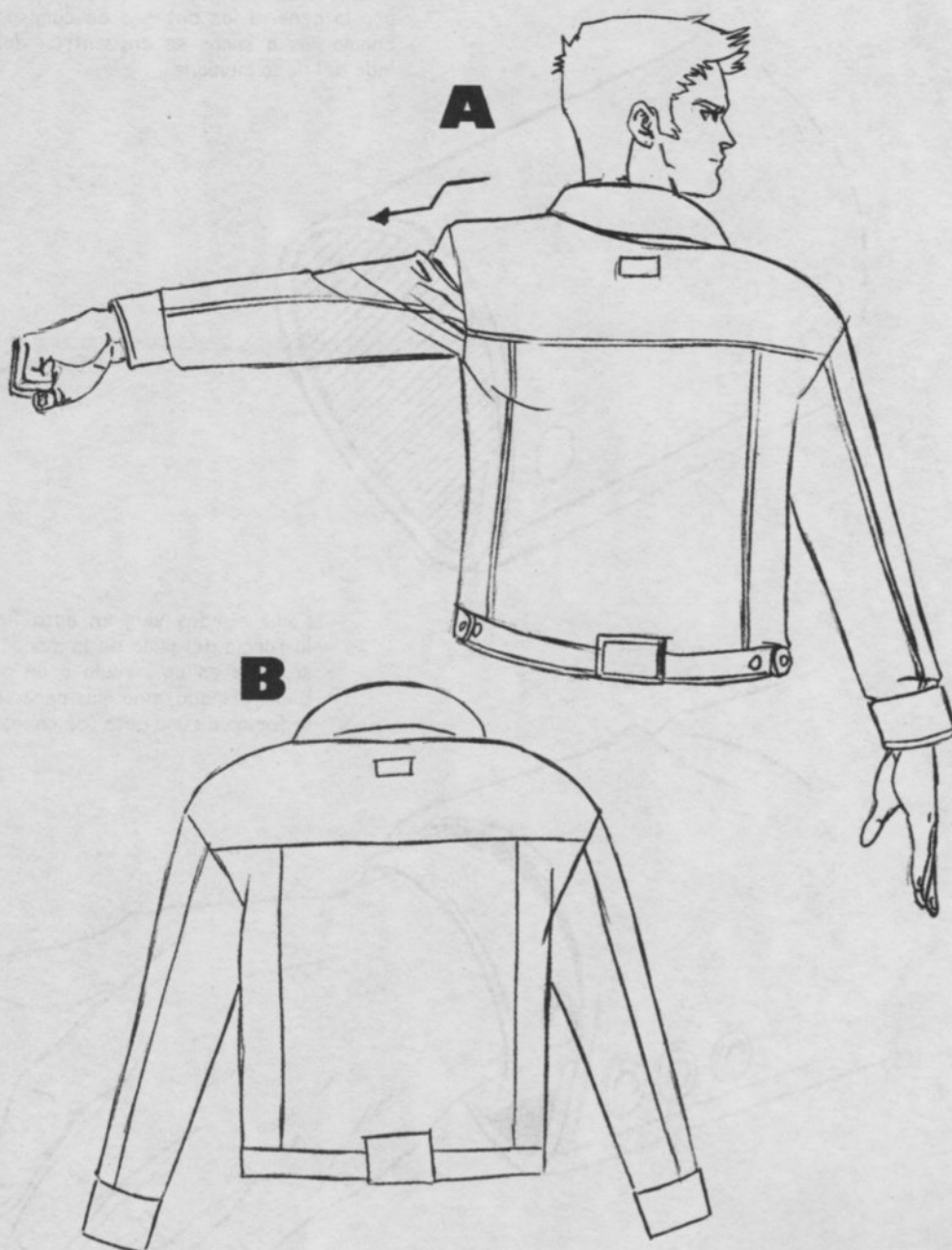


DIBUJANDO UNA CHAMARRA



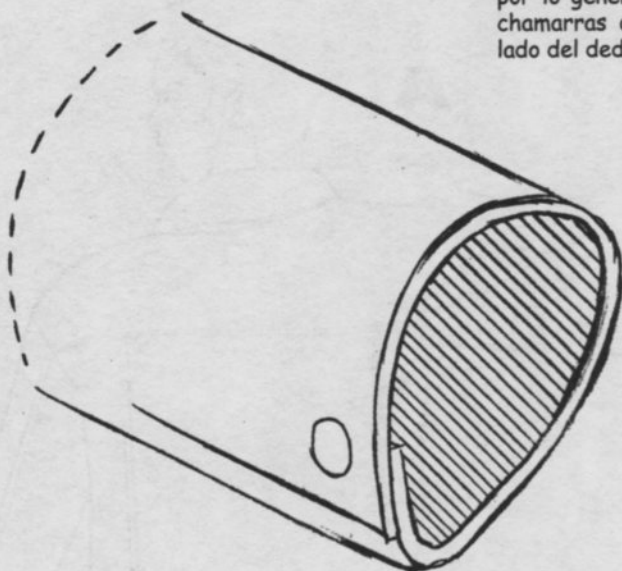
El cuello de una chamarra es igual al cuello de una camisa, el cual vimos en páginas anteriores. A diferencia del saco, las mangas son más largas con respecto a la parte baja de la chamarra. En la figura A, dibujamos las líneas principales que tiene una chamarra clásica. Para dibujar los acabados, en la figura B prácticamente sólo se hicieron dobles muchas de las líneas y se colocaron los botones y algunos pequeños detalles.



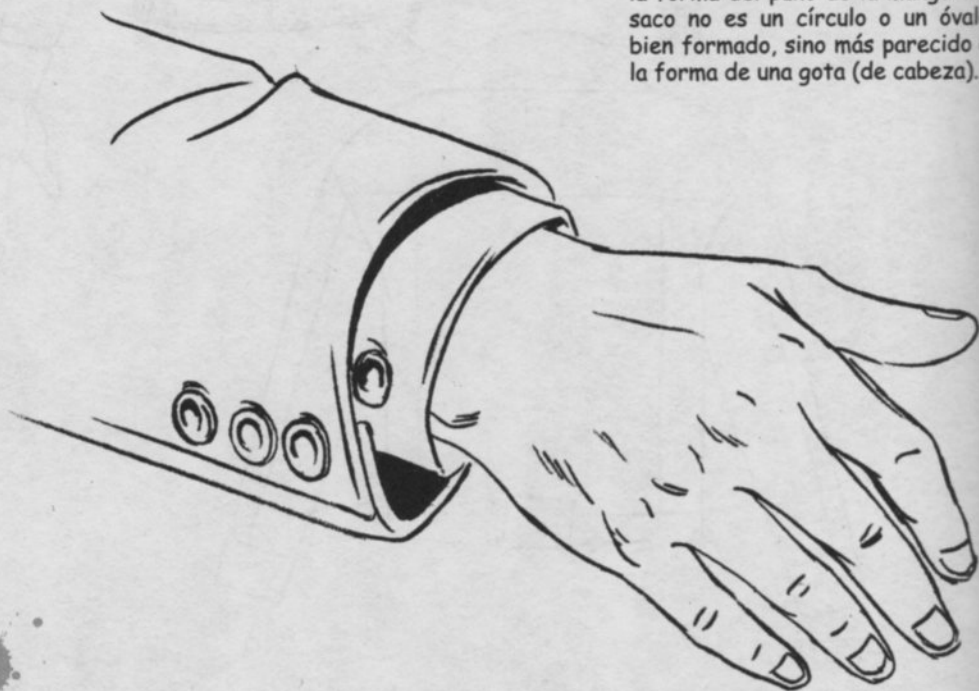


Cuando se levanta el brazo, sucede algo similar a lo que ocurre con el saco. Si ves la flecha quebrada en la figura A, puedes ver cómo la parte del hombro se levanta; luego tras unas pequeñas arrugas en la ropa, sale por debajo la manga de la chamarra. En la figura B, presentamos las líneas principales de costura de una chamarra clásica.

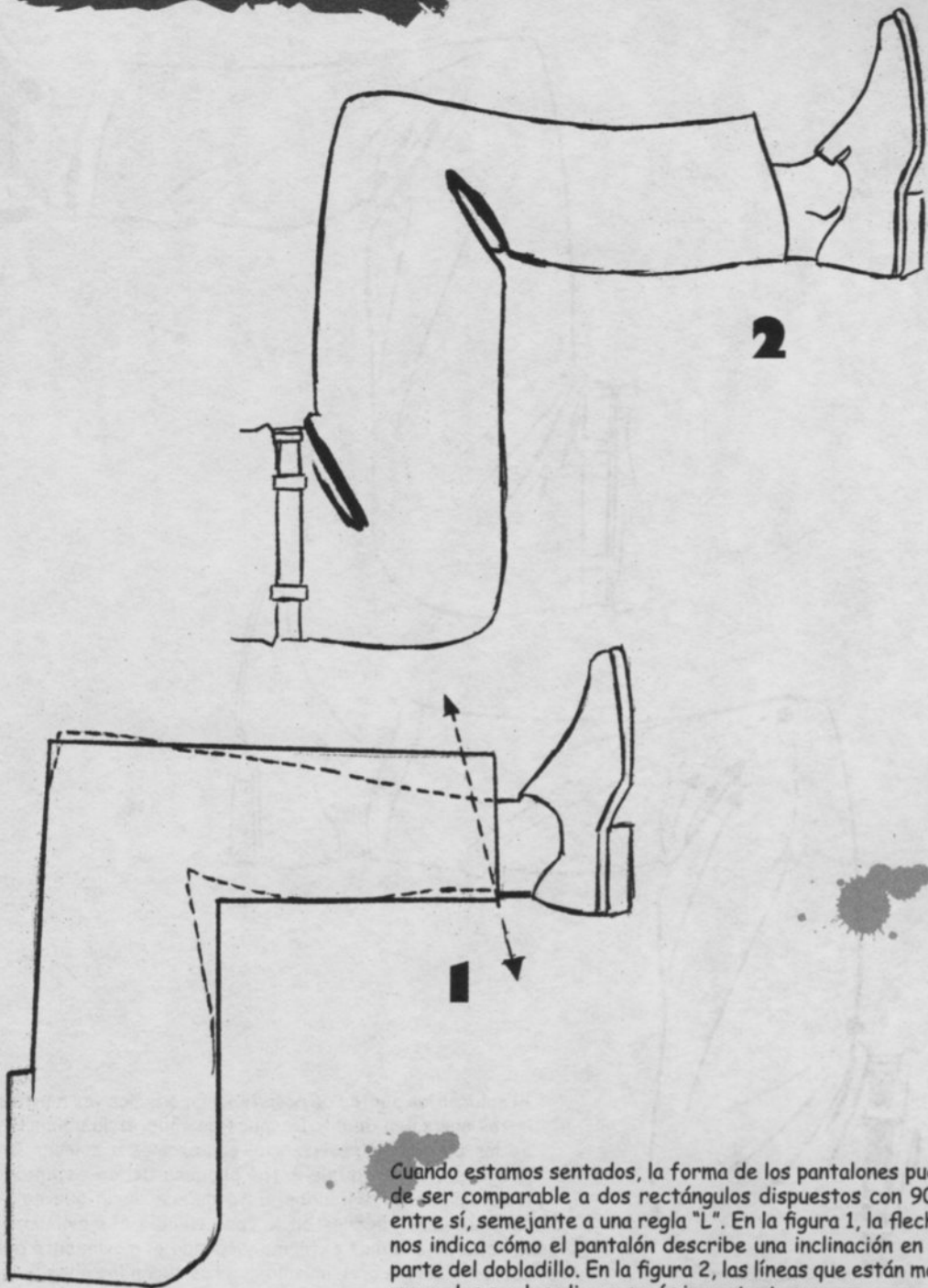
El puño de un saco generalmente tiene tres botones y para recordar dónde se encuentran puedes tomar como referencia el dedo meñique de la mano, pues por lo general los botones de camisas, chamarras o sacos se encuentran del lado del dedo meñique.



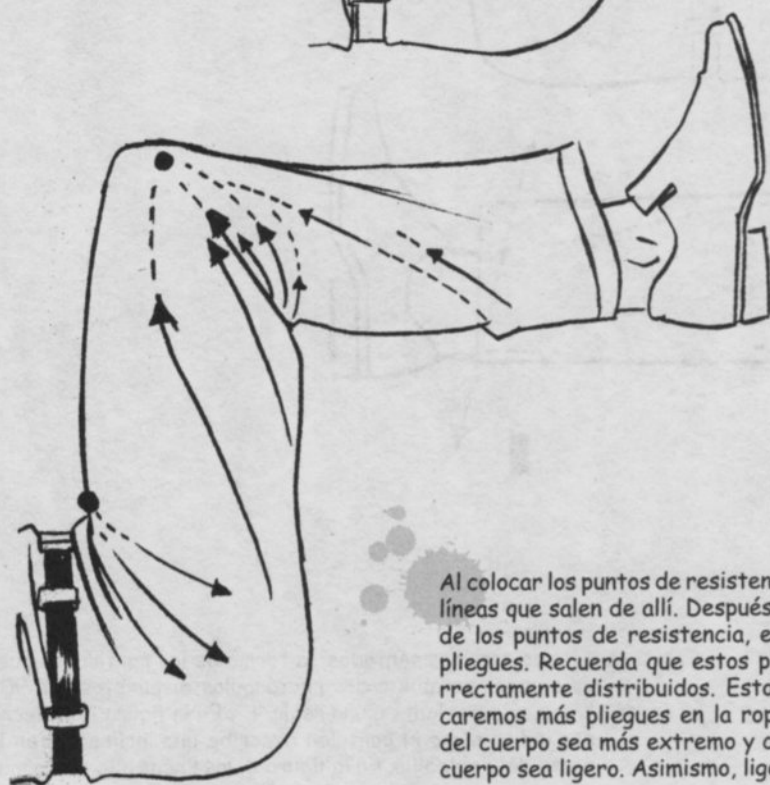
Como puedes ver, en esta figura la forma del puño de la manga del saco no es un círculo o un óvalo bien formado, sino más parecido a la forma de una gota (de cabeza).



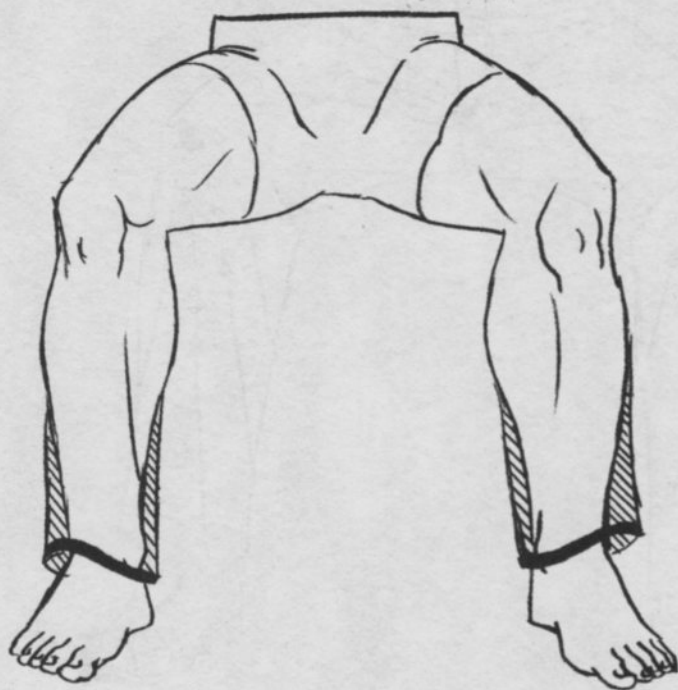
CUANDO ESTAMOS SENTADOS



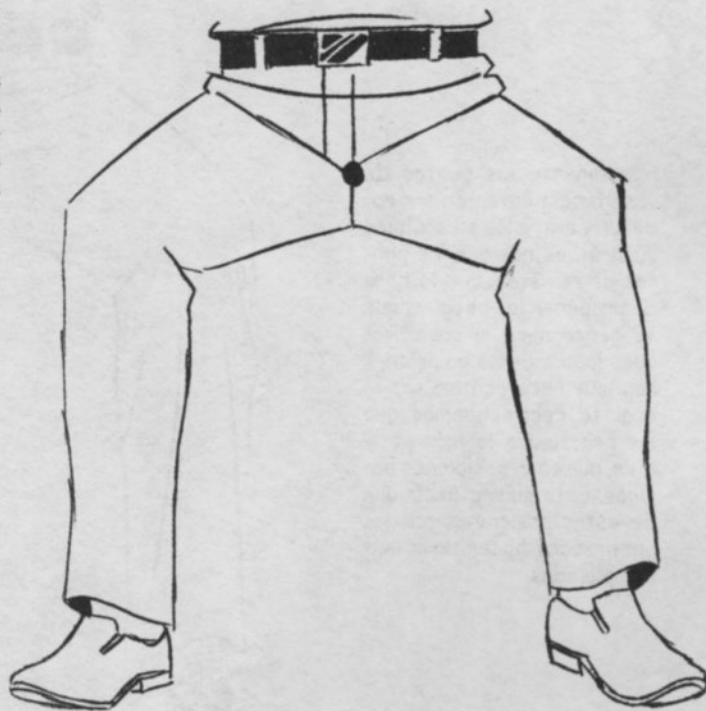
Cuando estamos sentados, la forma de los pantalones puede ser comparable a dos rectángulos dispuestos con 90° entre sí, semejante a una regla "L". En la figura 1, la flecha nos indica cómo el pantalón describe una inclinación en la parte del dobladillo. En la figura 2, las líneas que están más marcadas son los pliegues más importantes que se generan en los pantalones cuando estamos sentados.

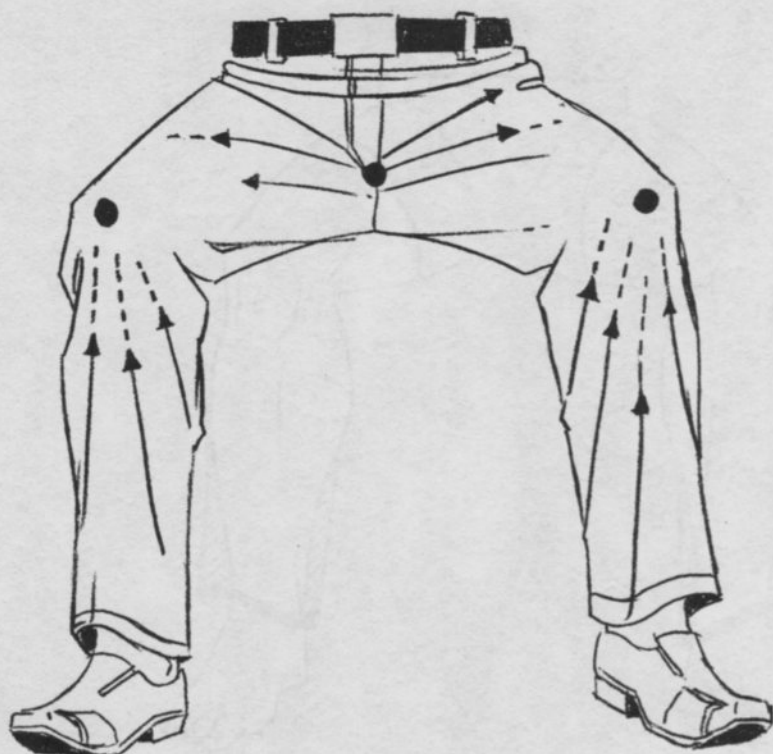


Al colocar los puntos de resistencia, podemos ver muchas líneas que salen de allí. Después de conocer la ubicación de los puntos de resistencia, empezamos a colocar los pliegues. Recuerda que estos pliegues deben estar correctamente distribuidos. Esto quiere decir que colocaremos más pliegues en la ropa cuando el movimiento del cuerpo sea más extremo y cuando el movimiento del cuerpo sea ligero. Asimismo, ligeros serán los pliegues.



Es la misma posición sólo que ahora los pies los vemos de frente. La parte más importante a notar es el punto de resistencia que se encuentra entre los pies.

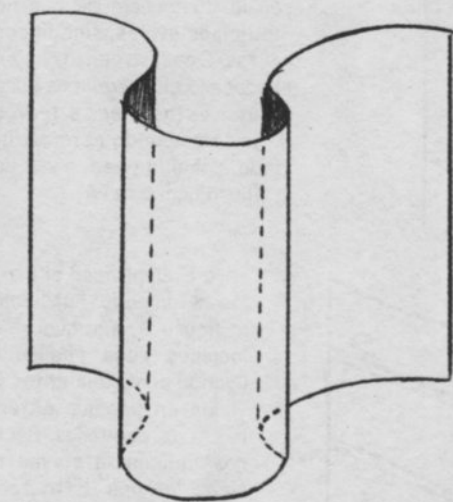




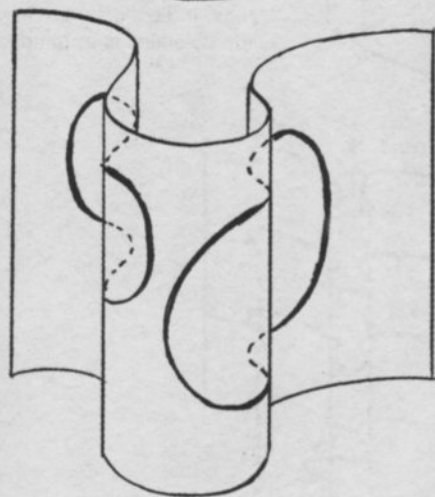
Nuevamente los puntos de resistencia están en las rodillas y entre los pies. Checa cuán útiles nos son los puntos de resistencia a la hora de proponer los pliegues que se generan en la ropa. Recuerda que estas posiciones son muy recurrentes, por lo cual te recomendamos que las practiques lo más posibles, pues son posiciones básicas. Esto quiere decir que de estas posiciones puedes partir para hacer unas más complicadas.

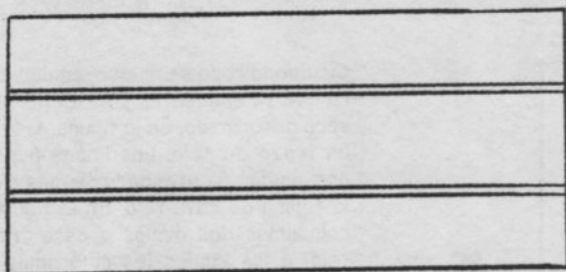


ESTAMPADOS

**A**

Cuando la ropa se mueve, cualquier figura que se encuentre sobre ella también será deformada. En la figura A, tenemos un trozo de tela. Las líneas punteadas nos ayudan a entender con más claridad la forma de esta tela. En la figura B, le colocamos dos óvalos a este trozo de tela, a los cuales les colocamos líneas ocultas para entender mejor su forma. Finalmente en la figura C sombreamos estos óvalos, los cuales fueron afectados por el movimiento de la tela.

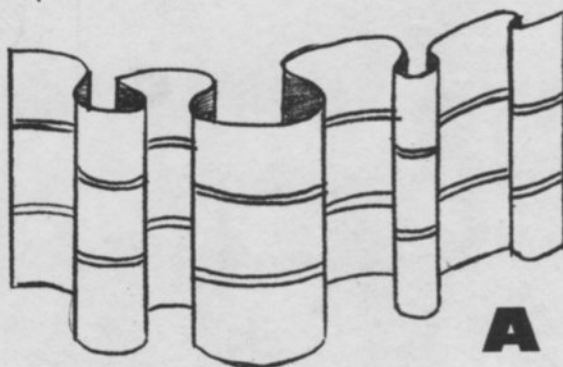
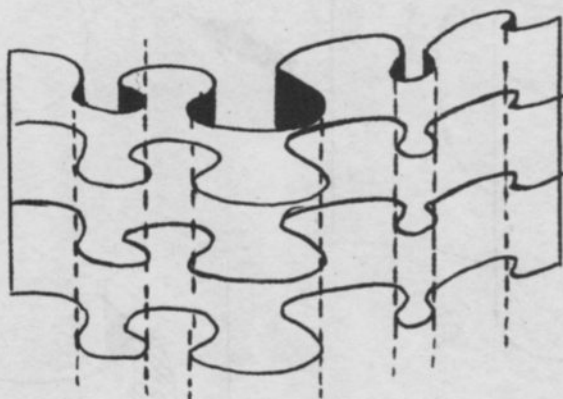
**B****C**

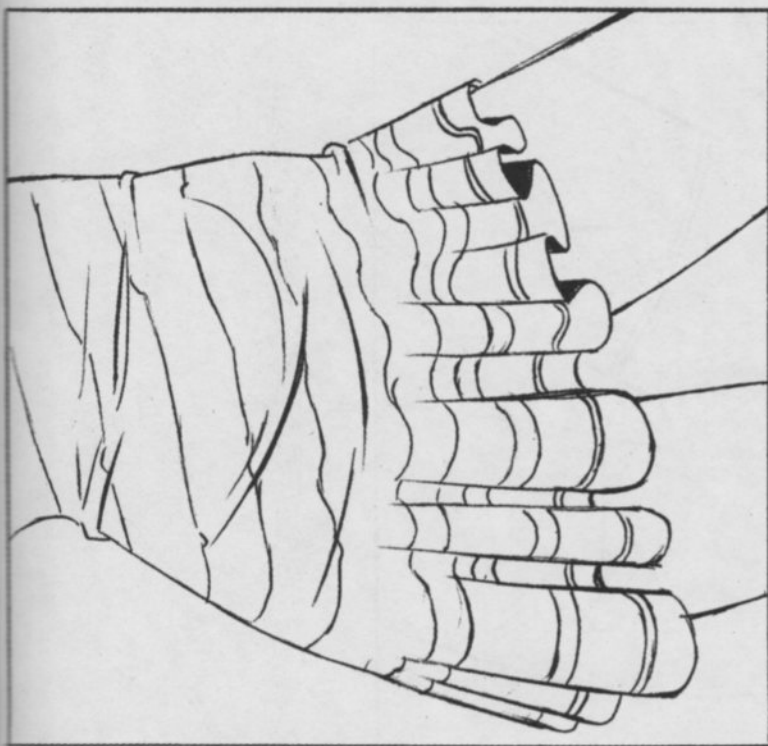
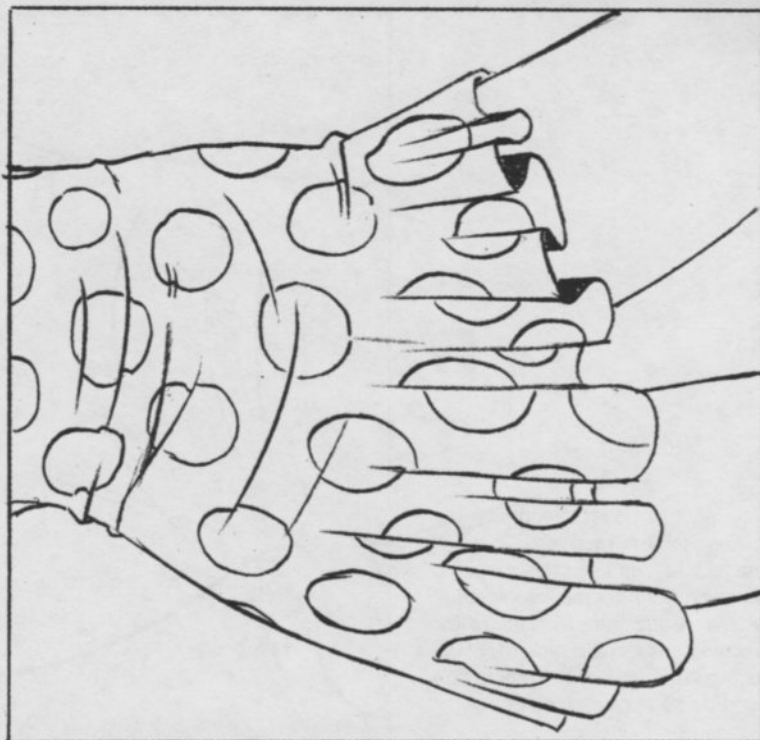


Aquí hicimos un ejercicio similar al de la página anterior con la diferencia de que no dibujamos óvalos, sino líneas rectas. Observa con atención el proceso que seguimos para dibujar estas líneas a través de la tela cuando está ondulando, como lo puedes ver en la figura acabada (A).



Para ejemplificar el uso de los estampados, utilizamos la figura A, a la cual le colocamos ropa (figura B), usando procedimientos que vimos en páginas anteriores. Las pequeñas flechas nos indican la forma que tiene la ropa. Esta forma nos indicará cómo hemos de colocar los estampados.

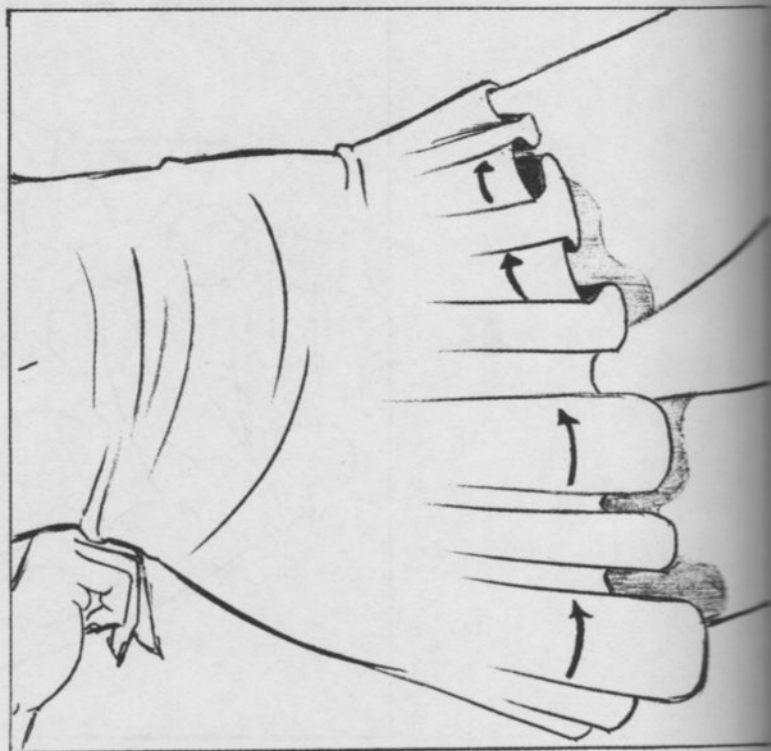


B**A**

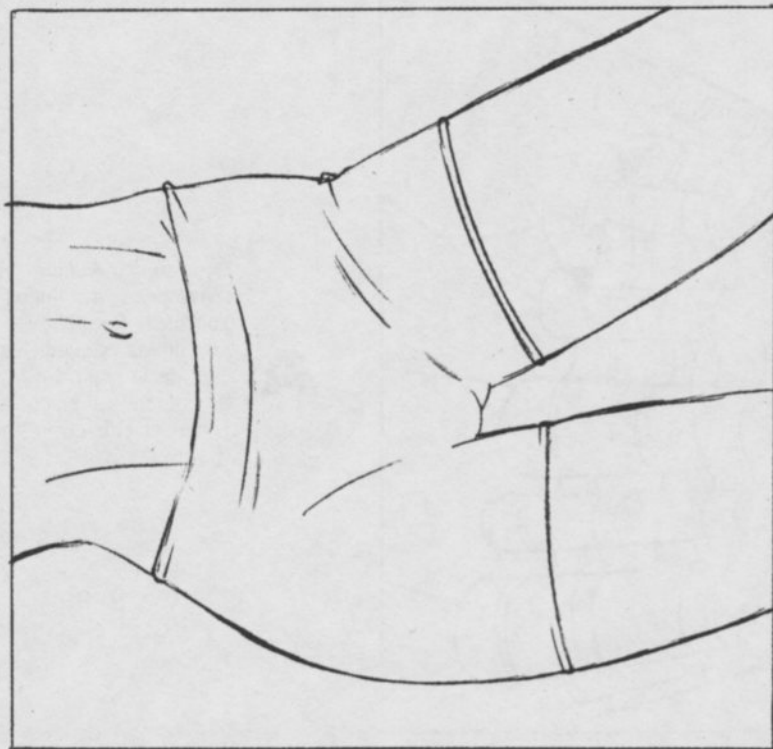
En la figura A, colocamos un estampado de líneas horizontales. Puedes ver cómo las líneas siguen las formas de la ropa. En la figura B, colocamos círculos para tener el clásico vestido de "bolitas".

B

Hay algunos pocos círculos a los cuales no los toca ningún pliegue de la ropa. Estos círculos conservan su forma de círculos mientras que la mayor parte de círculos a los cuales los atraviesa algún pliegue de la ropa han perdido su forma circular.



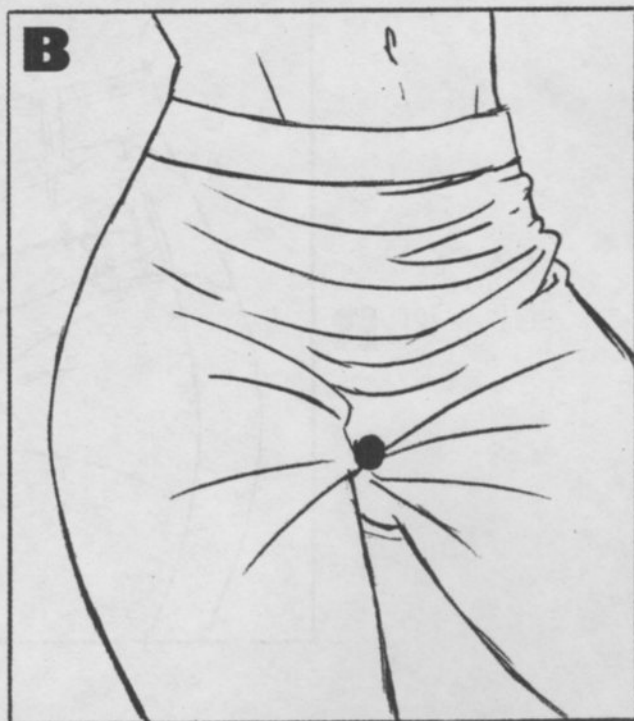
A

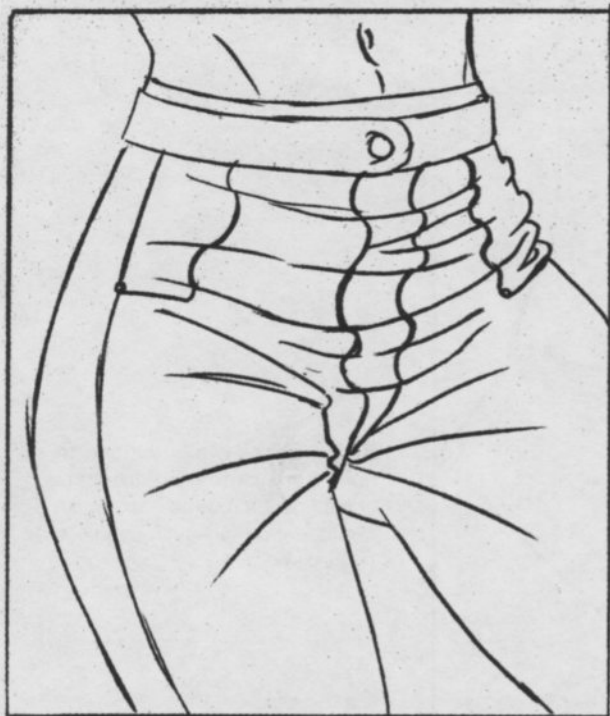




Ahora vamos a dibujar una figura con pantalón. Para esto comenzamos desde ceros, es decir, desde la figura con ropa (figura A).

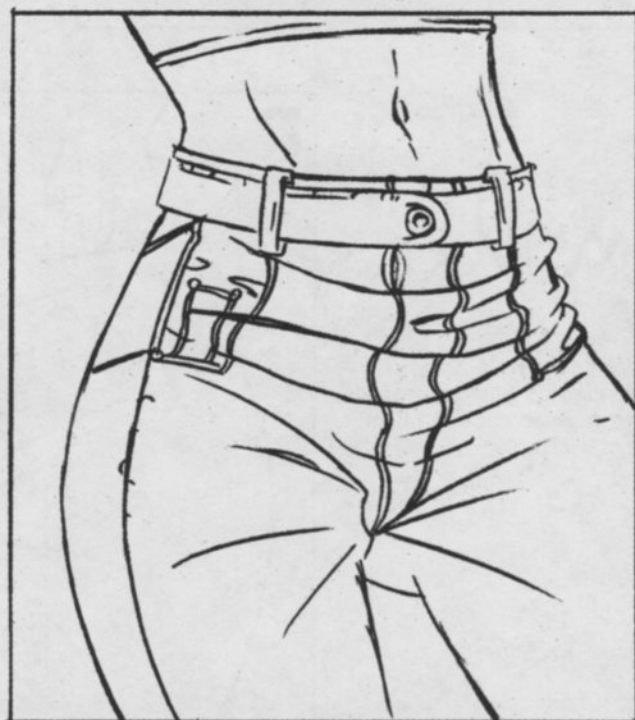
Posteriormente en la figura B colocamos algunos pliegues usando un punto de resistencia que hemos usado anteriormente.





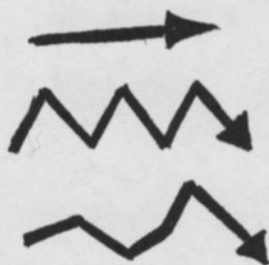
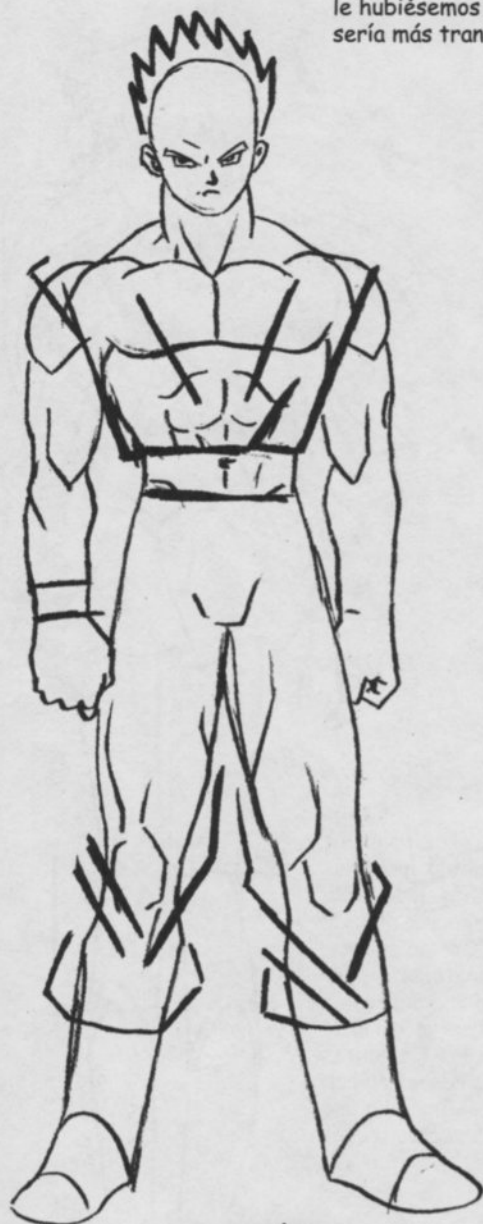
A

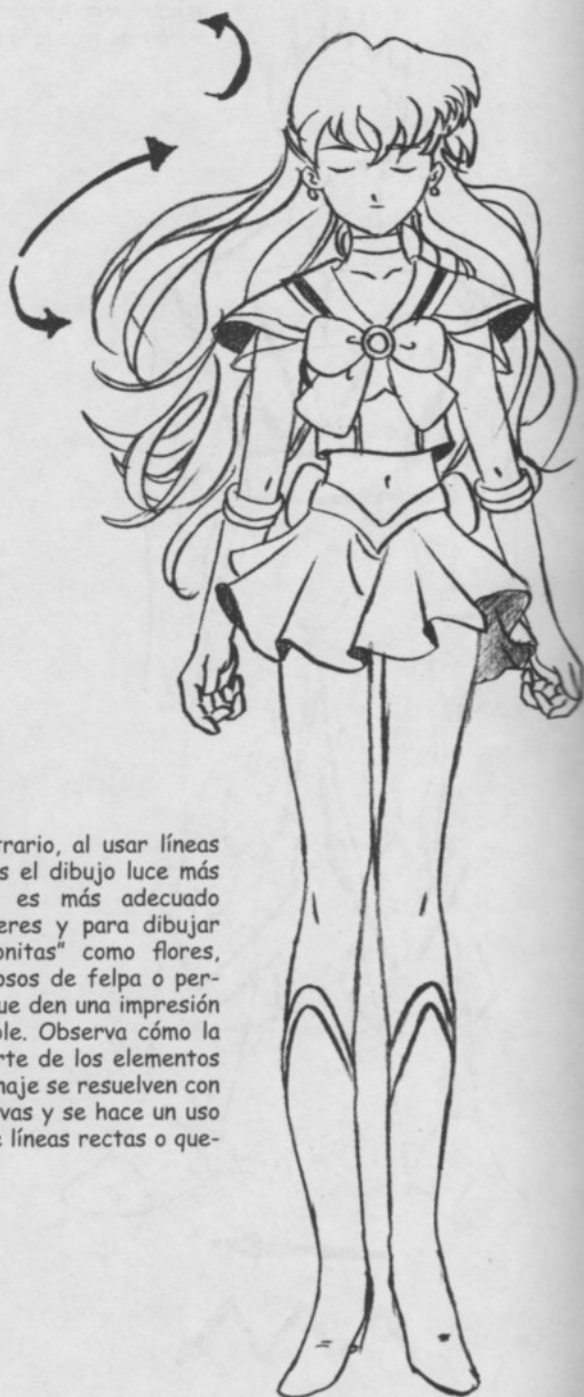
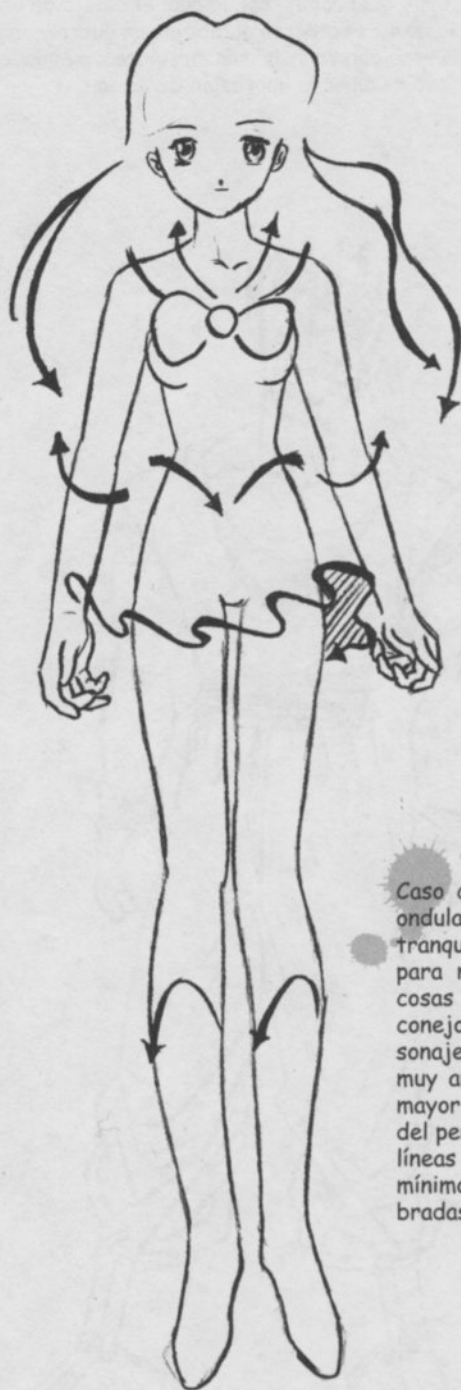
Las líneas de las costuras de los jeans son un elemento que se dibuja muy frecuentemente, es importante que los memorices. En la figura A, respetando los pliegues de la ropa dibujamos las líneas de las costuras de los pantalones de una manera básica para después en la figura B darle más detalle. Observa que estamos usando para esto el principio de los estampados con líneas de páginas anteriores.



B

Al usar diferentes tipos de líneas en nuestro dibujo, damos diferentes impresiones en el espectador, por ejemplo, usar líneas quebradas da una impresión más agresiva que si dibujamos líneas onduladas, las cuales nos dan una impresión más tranquila. En este caso, las líneas de la ropa son bastante rectas y quebradas, por lo cual el dibujo da una impresión más agresiva, lo cual es correcto al dibujar un guerrero. Si le hubiésemos puesto una ropa con formas más circulares, su imagen sería más tranquila o incluso no daría la impresión deseada.



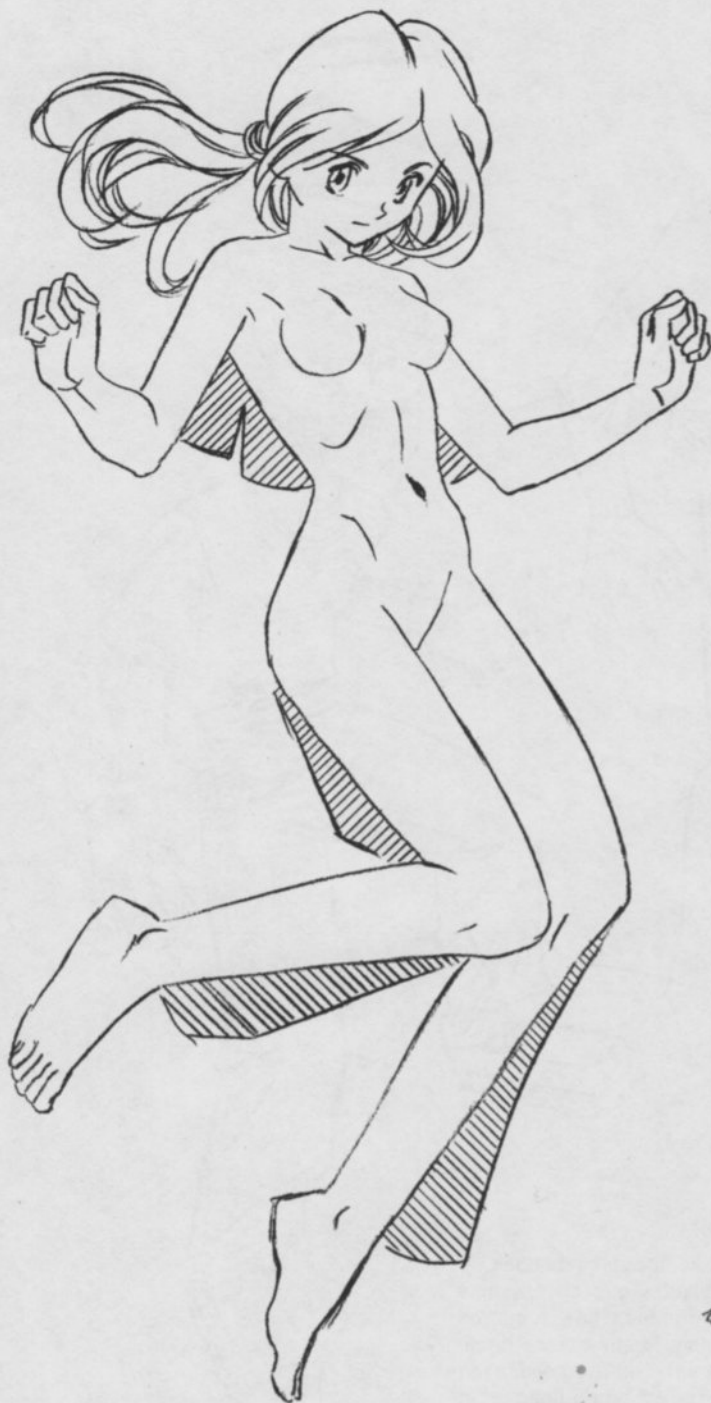


Caso contrario, al usar líneas ondulantes el dibujo luce más tranquilo, es más adecuado para mujeres y para dibujar cosas "bonitas" como flores, conejos, osos de felpa o personajes que den una impresión muy amable. Observa cómo la mayor parte de los elementos del personaje se resuelven con líneas curvas y se hace un uso mínimo de líneas rectas o quebradas.



La siguiente es otra forma de líneas quebradas. A diferencia de las líneas quebradas que observamos anteriormente, éstas tienen también líneas curvas y gruesos y delgados en la línea, lo que quiere decir que muchos de los trazos en este dibujo comienzan gruesos y terminan en punta. Este tipo de línea en la ropa es muy usada en el estilo de dibujo americano para cómic.

ROPA CEÑIDA Y HOLGADA



Como es de suponerse, la ropa holgada provoca muchas de las áreas sombreadas que se ven en esta figura. Entre más holgada sea la ropa, más áreas grandes y sombreadas tendría esta figura. Por cuestiones de gravedad, estas áreas sombreadas se encuentran por debajo de algún elemento del cuerpo y no por arriba, es decir, por ejemplo, en esta figura bajo el brazo y bajo el cuerpo hay un área sombreada; bajo la pierna, otra; y bajo las espinitas, una más.





Ahora colocamos la ropa de una manera básica sobre nuestro personaje. Sólo colocamos los pliegues principales.





La principal característica de los pliegues de la ropa holgada es que los pliegues se conforman por líneas largas. Por ejemplo, en el pantalón casi todos los pliegues son largos, cuando la figura con ropa holgada está en reposo se generan pocos pliegues como se ve en la figura A.

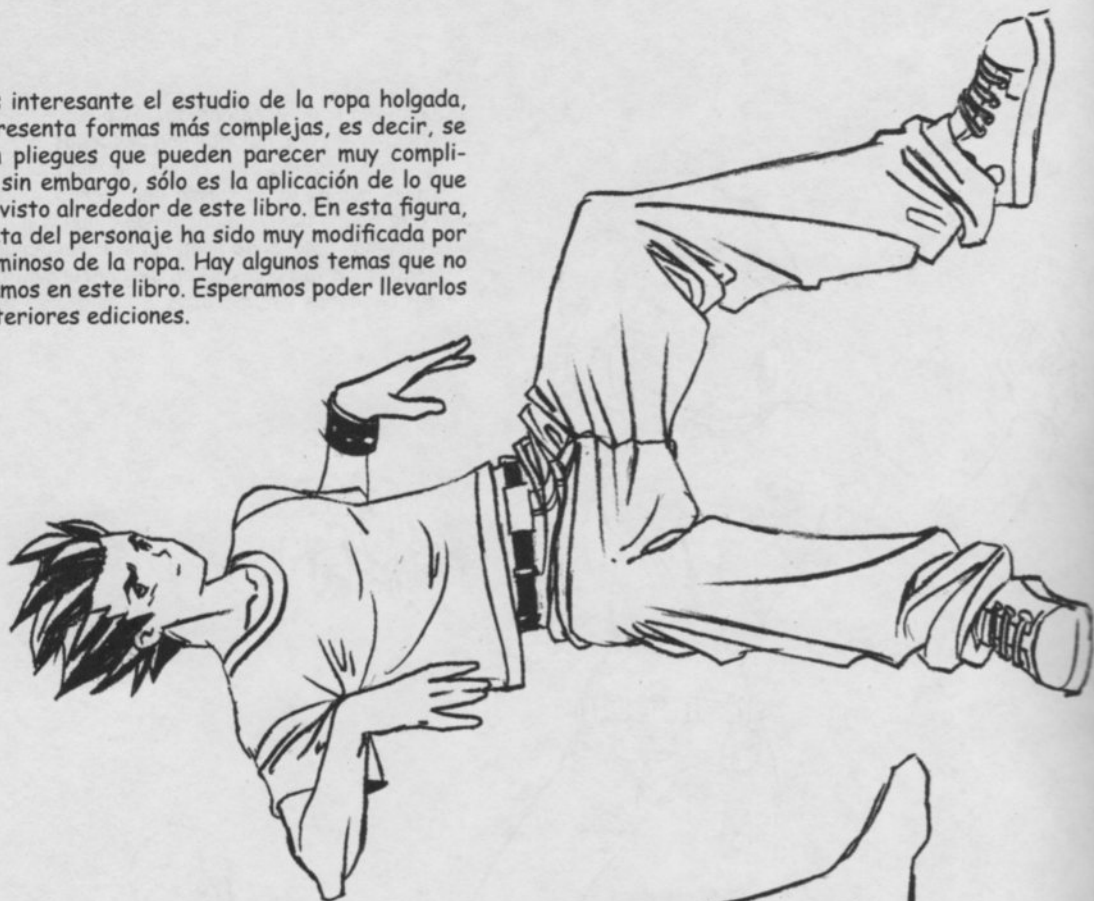


A

Cuando la ropa está ceñida, los pliegues a diferencia de la ropa holgada son pequeños, pero más numerosos. Como puedes ver, la ropa ceñida no difiere mucho de la forma del cuerpo, es decir, si a la figura desnuda añadimos algunos pliegues estaremos colocando ropa ceñida. Recuerda, los pliegues de la ropa ceñida se conforman de líneas pequeñas y numerosas.



Es más interesante el estudio de la ropa holgada, pues presenta formas más complejas, es decir, se forman pliegues que pueden parecer muy complicados; sin embargo, sólo es la aplicación de lo que hemos visto alrededor de este libro. En esta figura, la silueta del personaje ha sido muy modificada por lo voluminoso de la ropa. Hay algunos temas que no abordamos en este libro. Esperamos poder llevarlos en posteriores ediciones.





DibujArte **Book**

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 5

Ropa

DIRECTORIO

Editor Responsable

Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo

Carlos Carbajal

Dirección y Realización de Publicación

Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital

Paolo Fiorentini

Corrección de Estilo

Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos

Dirección General

Claudia Flores V.

Dirección Administrativa

Miguel Ángel Ruiz

Dirección de Operaciones

Adriana Villalobos

Asistente

Verónica Maldonado

Dirección de Circulación



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD

Luis García León

Marca 1323-0-100

Ext. 103

luisgl@vanguardiaeditores.com

SUSCRIPCIONES

www.suscribeteonline.com

01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?

Lourdes Nuñez y/o

Rafael Esquivel

Marca 1323-0-100

Ext. 111 y 112

www.vanguardiaeditores.com





DibujArte **Book**

AGOSTO 2007

